MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

PHANTASY STAR IV

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

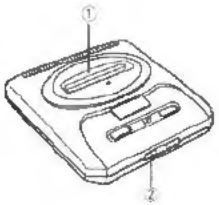
Note: This game is for one player only.
① Sega Cartridge
② Control Pad 1

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.
① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1

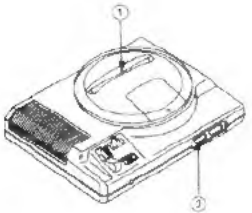


MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière decrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.
① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1



INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.
① Cartucho Sega
② Mando de control 1

THE HUNTER'S QUEST

Two thousand years ago, in the Algol solar system, there was a war fit to end all wars. The civilization that emerged from the wreckage flourished and prospered, until the fateful day when Mother Brain—the central computer system on the planet of Palma—exploded. Palma was destroyed, initiating the slow destruction of the same worlds that Mother Brain was built to protect. The ancient maintenance Bio-systems, which were built with the last great technological knowledge not lost in the war, began to break down. Their malfunctions released terrible monsters upon the worlds the systems were built to maintain and protect.

A caste of warriors known as Hunters emerged. They were mercenaries who specialized in exterminating the Bio-Monsters that plagued the simple cities and villages.

Our story begins on the world of Motavia, over two thousand years after the Great War. A young Hunter named Chaz is about to embark on his first assignment. He doesn't know it yet, but his adventure will take him beyond Motavia, and beyond history itself.

DIE SUCHE DES JÄGERS

Vor zweitausend Jahren wurde das Algol-Sonnensystem von einem Krieg heimgesucht, der das Ende aller Kriege hätte bedeuten können. Die aus den Trümmern hervorgegangene Zivilisation blühte und gedieh bis zu jenem schicksalsschweren Tag, an dem Mother Brain—das zentrale Computersystem auf dem Planeten Palma—explodierte. Die Vernichtung Palmas leitete die langsame Zerstörung derselben Planeten ein, zu deren Schutz Mother Brain gebaut worden war. Die alten Bio-Schutzsysteme, die mit dem letzten großen technischen Wissen aufgebaut worden waren, das im Krieg nicht verlorengegangen war, begannen zusammenzubrechen. Der Ausfall dieser Systeme war schuld daran, daß schreckliche Monster die Planeten überfallen konnten, zu deren Erhaltung und Schutz diese Systeme gebaut worden waren.

Es entstand eine Kaste von Kriegern, die sich Jäger nannten. Diese waren Söldner, die sich auf die Vernichtung der Bio-Monster spezialisiert hatten, welche die einfachen Städte und Dörfer plagten.

Unsere Geschichte beginnt auf dem Planeten Motavia, mehr als zweitausend Jahre nach dem Großen Krieg. Ein junger Jäger namens Chaz ist im Begriff, zu seinem ersten Auftrag aufzubrechen. Er weiß es noch nicht, aber sein Abenteuer wird ihn über die Grenzen von Motavia hinaus, ja selbst über die der Geschichte hinaus führen.

L'AVENTURE DES CHASSEURS

Il y a deux mille ans, le système solaire Algol a été ravagé par une guerre effroyable. Sur ses ruines, est née une civilisation qui prospère jusqu'au jour où Mother Brain—l'ordinateur central de la planète Palma—explose. La planète Palma est dévastée et la destruction gagne progressivement les mondes satellites que l'ordinateur Mother Brain protégeait. Les anciens bio-systèmes de maintenance, construits avec les brillantes technologies sauvées de la guerre, tombent en panne les uns après les autres. Échappant à tout contrôle, les monstres peuvent maintenant circuler librement, semant la terreur dans les villes et les campagnes.

On voit alors émerger la nouvelle caste : les "chasseurs" formée de mercenaires spécialisés dans l'extermination des bio-monstres.

Nous sommes dans le monde de Motavia plus de deux mille ans après la Grande Guerre. Chaz est un jeune membre de la caste des chasseurs. Il ne le sait pas encore, mais il va vivre une extraordinaire aventure qui le mènera bien au-delà de Motavia et des limites de l'histoire.

LA MISIÓN DEL CAZADOR

Hace dos mil años, en el sistema solar de Algol, hubo una guerra que fue la última de todas ellas. La civilización que emergió de sus cenizas floreció y prosperó, hasta el fatídico día en que Mother Brain —el sistema informático central del planeta Palma— explotó. Palma fue destruida, iniciando la lenta destrucción de los mismos mundos para cuya protección fue construida Mother Brain. Los antiguos bio-sistemas de mantenimiento, que fueron construidos con los últimos grandes conocimientos tecnológicos que no se perdieron en la guerra, comenzaron a estropearse. Los fallos en sus funcionamientos desprendieron monstruos terribles sobre los mundos para cuya protección y mantenimiento fueron construidos los sistemas.

Emergió una casta de guerreros conocida como los cazadores. Ellos eran mercenarios que se especializaron en exterminar a los bio-monstruos que plagaron las sencillas ciudades y aldeas.

Nuestra historia comienza en el mundo de Motavia, después de más de dos mil años de la gran guerra. Un joven cazador llamado Chaz está a punto de embarcarse para su primera misión. Él no lo sabe todavía, pero su aventura le llevará más allá de Motavia, y más allá de la mismísima historia.

TAKE CONTROL!

① **Directional Button** (D-Button)
- Moves your party around their surroundings
- Highlights selections in menus

② **Start Button** (Start)
- Starts the game
- Brings up System menu (see page 16)
- Closes System and Camp menus

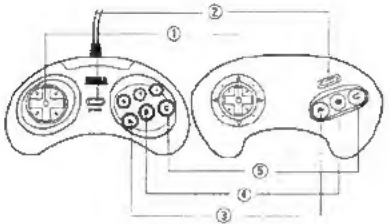
③ **Button A**
- Makes selections in menus
- Brings up Camp menu (see page 18)
- Continues conversations*

ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE!

① **Steuerkreuz** (Richtungstaste)
- Dient zum Bewegen Ihrer Gruppe in ihrer jeweiligen Umgebung.
- Dient zum Hervorheben von Menüpunkten in Menüs.

② **Start-Taste** (Start)
- Dient zum Starten des Spiels.
- Dient zum Aufrufen des Systemmenüs (siehe Seite 16).
- Dient zum Schließen des System- und Lagermenüs.

③ **Taste A**
- Dient zur Eingabe von Wahlen auf Menübildschirmen.
- Dient zum Aufrufen des Lagermenüs (siehe Seite 18).
- Dient zur Fortsetzung von Gesprächen.*



PRENEZ LES COMMANDES !

Bouton directionnel (Bouton D)
- Pour déplacer les personnages
- Pour sélectionner les options sur les menus

Bouton Start (Start)
- Pour commencer le jeu
- Pour faire apparaître le menu de système (voir page 17)
- Pour fermer les menus de système et de camp

Bouton A
- Pour valider un choix sur un menu
- Pour faire apparaître le menu de camp (voir page 19)
- Pour poursuivre une conversation*

¡TOMA DE CONTROL!

Botón direccional (Botón D)
- Mueve a su equipo por sus alrededores
- Resalta selecciones en los menús

Botón de inicio (Start)
- Comienza el juego
- Accede al menú del sistema (consulte la página 17)
- Cierra los menús del sistema y de campo

Botón A
- Realiza selecciones en los menús
- Accede a menú de campo (consulte la página 19)
- Continúa conversaciones*

3 **Button B**
- Cancels selections in menu screens and windows
- Continues conversations*

4 **Button C**
- Investigates area in front of lead character
- Opens containers and doors
- Initiates and continues conversations (when facing someone)*
- Makes selections in menus

* Press and hold to speed up conversation text

Notes. Buttons X, Y and Z on the 6-Button Control Pad have no function in this game. The functions of Buttons A, B and C can be changed in the System menu (see page 16).

GETTING STARTED

Following the Sega logo is the game introduction. At any time during the intro, press Start until the Game menu appears. The first time you play, only START will be available. Press Button A, C or Start to begin.

Once you save a game, two more selections appear in the Game menu: CONTINUE and ERASE DATA.

4 **Taste B**
- Dient zur Anwahl von Wählen auf Menübildschirmen und in Menüfenstern
- Dient zur Fortsetzung von Gesprächen.*

5 **Taste C**
- Dient zur Untersuchung des Bereiches vor der Führerfigur
- Dient zum Öffnen von Behältern und Türen
- Dient zum Anfangen und Fortsetzen von Gesprächen (wenn Ihre Spielfigur einer anderen Figur gegenübersteht).*
- Dient zur Eingabe von Wahlen auf Menübildschirmen

* Gedrückt halten, um den Gesprächstext schneller durchlaufen zu lassen.

Hinweise: Die Tasten X, Y und Z des Sechs-Tasten Control Pads haben in diesem Spiel keine Funktionen. Die Funktionen der Tasten A, B und C können auf dem Systemmenü geändert werden (siehe Seite 16).

SPIELSTART

Auf das Sega-Logo folgt die Spieleinleitung. Durch Drücken von Start während der Einleitung können Sie jederzeit das Spielmenü (Game) aufrufen. Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, steht nur die Option START zur Verfügung. Drücken Sie die Taste A, C oder Start, um das Spiel zu beginnen.

Wenn Sie ein Spiel sichergestellt haben, erscheinen zwei weitere Optionen im Spielmenü: CONTINUE (FORTSETZEN) und ERASE DATA (DATEN LÖSCHEN).

Bouton B

- Pour annuler un choix sur les écrans de menu et dans les fenêtres
- Pour poursuivre une conversation*

Bouton C

- Pour explorer la partie devant le << personnage en tête >>
- Pour ouvrir les récipients et les portes
- Pour engager la conversation et la poursuivre lorsqu'on est face à quelqu'un)*
- Pour valider un choix sur un menu

* Pour accélérer le défilement du texte de conversation, maintenez le bouton enfoncé

Remarque Les boutons X, Y et Z de la manette 6 boutons ne servent pas dans ce jeu. Les fonctions des boutons A, B et C peuvent être changées en utilisant le menu de système (voir page 17).

MISE EN ROUTE

Le logo Sega est suivi d'une présentation du jeu. Pendant la présentation, vous pouvez appuyer à tout moment sur Start pour faire apparaître le menu du jeu. La première fois que vous jouez, START est la seule option disponible sur le menu du jeu. Appuyez sur le bouton A, C ou Start pour commencer à jouer.

Si vous avez déjà sauvegardé un jeu, vous disposerez de deux autres options : CONTINUE (continuer un jeu) et ERASE DATA (effacer un jeu).

Botón B

- Cancela selecciones en las ventanas y pantallas de menú
- Continúa conversaciones*

Botón C

- Investiga el área de enfrente del personaje principal
- Abre contenedores y puertas
- Inicia y continúa conversaciones (cuando se encuentra de cara a alguien)*
- Realiza selecciones en los menús

* Manténgalo pulsado para acelerar el texto de la conversación

Notas Los Botones X, Y y Z del mando de control de 6 botones no tienen funciones en este juego. Las funciones de los Botones A, B y C se podrán cambiar en el menú de sistema (consulte la página 17).

PREPARATIVOS

Al logotipo de Sega le seguirá la introducción del juego. En cualquier momento durante la introducción, pulse Start hasta que aparezca el menú del juego. La primera vez que juegue sólo estará disponible START. Pulse el Botón A, C o Start para comenzar.

Una vez que guarde un juego aparecerán dos selecciones más en el menú del juego: CONTINUE y ERASE DATA.

CONTINUING A GAME

You can store up to three games in the memory. To continue one of the games you've saved, select CONTINUE from the Game menu and press Button A, C or Start.

Three windows appear. Each window displays the characters taking part in the game, the player's level and the amount of Mesetas (money) on hand. Press the D-Button left or right to highlight the desired window and press Button A, C or Start to begin gameplay.

For information on saving a game, see page 18.

ERASING A GAME

From the Game menu, select ERASE DATA and press Button A, C or Start. As in CONTINUE mode, three windows appear, showing characters, level and money on hand. Use the D-Button to highlight the game you want to erase and press Button A, C or Start.

A window appears confirming your choice. Select YES and press Button A, C to confirm. If you change your mind, either select NO and press Button A, C or Start, or press Button B.

If you want to return to the Game menu from CONTINUE or ERASE DATA mode, press Button B.

FORTSETZEN EINES SPIELS

Sie können bis zu drei Spiele speichern. Um eines der gespeicherten Spiele fortzusetzen, wählen Sie CONTINUE auf dem Spielmenü (Game) und drücken Taste A, C oder Start.

Daraufhin erscheinen drei Fenster, die die am Spiel teilnehmenden Spielfiguren, den gegenwärtigen Schwierigkeitsgrad und den verfügbaren Geldbetrag (Mesetas) anzeigen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um das gewünschte Fenster hervorzuheben, und dann Taste A, C oder Start, um die Spielhandlung zu starten.

Informationen zur Sicherstellung eines Spiels finden Sie auf Seite 18.

LÖSCHEN EINES SPIELS

Wählen Sie ERASE DATA (DATEN LÖSCHEN) auf dem Spielmenü (Game) und drücken Sie die Taste A, C oder Start. Es erscheinen wieder drei Fenster wie im CONTINUE-Modus, die die Spielfiguren, den Schwierigkeitsgrad und den verfügbaren Geldbetrag anzeigen. Heben Sie mit Hilfe des Steuerkreuzes das Spiel hervor, das Sie löschen wollen, und drücken Sie anschließend die Taste A, C oder Start.

Daraufhin erscheint ein Fenster zur Bestätigung Ihrer Wahl. Zur Bestätigung wählen Sie YES und drücken die Taste A oder C. Wenn Sie es sich anders überlegen, wählen Sie entweder NO und drücken die Taste A, C oder Start oder Sie drücken die Taste B.

Wenn Sie vom Modus CONTINUE oder ERASE DATA wieder zum Spielmenü (Game) zurückkehren wollen, drücken Sie Taste B.

CONTINUER UN JEU

Vous avez la possibilité de mettre trois jeux en mémoire. Pour reprendre l'un des jeux sauvegardés, choisissez l'option CONTINUE sur le menu du jeu et appuyez sur le bouton A, C ou Start.

Trois fenêtres apparaissent alors. Elles vous indiquent chacune le personnage actif, le niveau actuel du jeu et le montant de Meseta (argent) disponible. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner l'une de ces fenêtres, puis appuyez sur le bouton A, C ou Start pour commencer à jouer.

La marche à suivre pour sauvegarder un jeu est décrite à la page 19.

EFFACER UN JEU

Sur le menu du jeu, choisissez l'option ERASE DATA et appuyez sur le bouton A, C ou Start. Comme pour l'option CONTINUE, trois fenêtres apparaissent alors. Elles vous indiquent chacune le personnage, le niveau du jeu et l'argent disponible. A l'aide du bouton D, sélectionnez le jeu que vous voulez effacer, puis appuyez sur le bouton A, C ou Start.

Une fenêtre s'ouvre alors pour vous demander de confirmer votre intention d'effacer. Pour effacer le jeu, choisissez YES et appuyez sur le bouton A ou C. Si à la réflexion, vous ne désirez plus effacer le jeu, choisissez NO et appuyez sur le bouton A, C ou Start, ou appuyez simplement sur le bouton B.

Pour revenir au menu du jeu depuis le mode CONTINUE ou ERASE DATA, appuyez sur le bouton B.

CONTINUACIÓN DE UN JUEGO

Podrá guardar hasta tres juegos en la memoria. Para continuar uno de los juegos que ha guardado, seleccione CONTINUE en el menú del juego y pulse el Botón A, C o Start.

Aparecerán tres ventanas. Cada ventana mostrará los personajes que formarán parte del juego, el nivel actual y la cantidad de Mesetas (dinero) en su posesión. Pulse el Botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para resaltar la ventana deseada, y pulse el Botón A, C o Start para comenzar a jugar.

Para más información sobre guardar un juego, consulte la página 19.

BORRAR UN JUEGO

Desde el menú del juego, seleccione ERASE DATA y pulse el Botón A, C o Start. Como en el modo CONTINUE, aparecerán tres ventanas, mostrando los personajes, el nivel y el dinero en posesión. Utilice el Botón D para resaltar el juego que quiere borrar y pulse el Botón A, C o Start.

Aparecerá una ventana confirmando su opción. Seleccione YES y pulse el Botón A o C para confirmar. Si cambia de parecer, seleccione NO y pulse el Botón A, C o Start, o pulse el Botón B.

Si quiere volver al menú del juego desde el modo CONTINUE o ERASE DATA, pulse el Botón B.

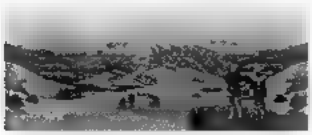
YOUR MISSION

You begin the game as Chaz, an aspiring Hunter straight out of training. Your partner Alys, is a crafty veteran whose good looks and prowess with the blade have earned her an awesome reputation. Your first assignment, a monster hunt deep in the basement of Motavia Academy, leads to a quest to save Motavia from destruction.

Talk to people, and listen carefully to what they have to say. Follow their advice and your own intuition. On this quest you'll need all of your resources, and as a Hunter you have quite a few.

SYSTEM MENU

Any time you're not in a labyrinth or a combat or dialogue situation, press Start to call up the System menu and alter certain aspects of gameplay. Use the D-Button to highlight the desired option and press Button A or C. Press Button B at any time to cancel your choices. To exit the System menu, press Button B or Start.



IHR AUFTRAG

Sie beginnen das Spiel als Chaz, ein aufstrebender Jäger, der direkt von der Ausbildung kommt. Ihre Partnerin Alys ist eine schlaue Veteranin, deren gutes Aussehen und geübter Umgang mit der Klinge ihr einen ehrfurchtgebietenden Ruf eingetragen haben. Ihr erster Auftrag, eine Monsterjagd tief unten im Keller der Motavia-Akademie, führt zu einer Suche, um Motavia vor der Vernichtung zu retten.

Sprechen Sie mit Leuten und achten Sie aufmerksam auf das, was sie zu sagen haben. Folgen Sie ihrem Rat und Ihrer Intuition. Auf dieser Suche werden Sie alle Ihre Ressourcen benötigen, und als Jäger stehen Ihnen eine ganze Reihe zur Verfügung.

SYSTEMMENÜ

Wenn Sie sich nicht gerade in einem Labyrinth, einem Kampf oder einem Gespräch befinden, können Sie durch Drücken von Start jederzeit das Systemmenü aufrufen, um bestimmte Aspekte der Spielhandlung zu ändern. Heben Sie die gewünschte Option mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Durch Drücken der Taste B können Sie Ihre Wahl jederzeit wieder annullieren. Um das Systemmenü zu verlassen, drücken Sie Taste B oder Start.

VOTRE MISSION

Vous commencez le jeu dans le rôle de Chaz, un jeune chasseur tout frais émoulu. La belle Alys, votre partenaire, est une guerrière remarquable dont la fine arme lui vaut admiration et respect. Votre première mission sera de chasser les monstres dans les souterrains de l'Académie de Motavia pour sauver le monde de la destruction.

Parlez à tous les personnages que vous rencontrerez et écoutez attentivement ce qu'ils ont à vous dire. Suivez leurs conseils et laissez-vous aussi guider par votre intuition. Dans cette aventure, vous aurez besoin de beaucoup de ressources. En tant que membre de la caste des chasseurs vous êtes déjà gâté.

LE MENU DE SYSTÈME

Lorsque vous n'êtes pas dans un labyrinthe ou dans une situation de combat ou de dialogue, vous pouvez appuyer sur Start pour faire apparaître le menu de système et modifier certains aspects du jeu. A l'aide du bouton D, sélectionnez une option, puis appuyez sur le bouton A ou C. Vous pouvez appuyer à tout moment sur le bouton B pour annuler votre choix. Pour quitter le menu de système, appuyez sur le bouton B ou Start.

SU MISIÓN

Comenzará el juego como Chaz, un cazador ambicioso que justo acaba de salir de entrenar. Su compañera, Alys, es una astuta veterana cuyas buenas miradas y su habilidad con la espada le han dado una reputación asombrosa. Su primera misión, una caza de monstruos en el fondo de la bodega de la academia de Motavia, le conducirá a la misión de salvar Motavia de la destrucción.

Hable con la gente y escuche atentamente lo que tengan que decir. Siga los consejos de ellos y su propia intuición. En esta misión necesitará todos sus recursos, y como cazador tendrá unos cuántos.

MENÚ DEL SISTEMA

Siempre que no se encuentre en un laberinto o en una situación de combate o diálogo, pulse Start para acceder al menú del sistema y alterar ciertos aspectos del juego. Utilice el Botón D para resaltar la opción deseada y pulse el Botón A o C. Pulse el Botón B en cualquier momento para cancelar sus opciones. Para abandonar el menú del sistema, pulse el Botón B o Start.

SAVE Select this feature to save the game. A window appears with three spaces in which to save your game, and you are asked which space you'd like to use. Saving a game in a space erases all the data previously in that space.

MESSAGE Choose the speed at which messages appear on screen. Number 1 is the fastest, and 5 is the slowest.

BTL SPD (Battle Speed) Choose how fast the battle action takes place. Number 1 is the fastest, and 5 is the slowest.

BUTTONS Configure the buttons on your Control Pad. Use the D-Button to highlight the desired configuration, and press Button A or C.

CAMPING OUT

You can press Button A to Camp any time you're not in combat or watching dialogue. Use Camp mode to check character status, heal injuries, or equip your characters for the next battle. Press Button B to cancel your choices. To return to the action, press Button B or Start.

SAVE (Sichern) Wählen Sie diese Funktion, um das Spiel sicherzustellen. Es erscheint dann ein Fenster, in dem drei Speicherplätze zur Sicherstellung Ihres Spiels angegeben sind, und Sie werden gefragt, welchen Speicherplatz Sie benutzen wollen. Wenn Sie ein Spiel in einem bereits belegten Speicherplatz sicherstellen, werden alle dann enthaltenen Daten gelöscht.

MESSAGE Meldung Damit wählen Sie die Geschwindigkeit, mit der Meldungen auf dem Bildschirm angezeigt werden. Bei 1 laufen die Meldungen am schnellsten, bei 5 am langsamsten durch.

BTL SPD (Battle Speed = Kampftempo Damit wählen Sie das Tempo der Kampfhandlung. Bei 1 ist das Tempo am schnellsten, bei 5 am langsamsten.

BUTTONS (Tasten Damit konfigurieren Sie die Tasten Ihres Control Pads. Heben Sie die gewünschte Konfiguration mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor und drücken Sie anschließend die Taste A oder C.

KAMPIEREN

Wenn Sie sich nicht gerade in einem Kampf befinden oder ein Gespräch verfolgen, können Sie durch Drücken der Taste A jederzeit Ihr Lager aufschlagen. Benutzen Sie den Lager Modus Camp, um den Spielverlauf Status zu überprüfen, Verletzungen zu heilen oder Ihre Spielfiguren für die nächste Schlacht auszurüsten. Drücken Sie die Taste B, um Ihre Wahlen zu annullieren. Um sich wieder in die Action zu stürzen, drücken Sie Taste B oder Start.

SAVE Cette option vous permet de sauvegarder le jeu. Une fenêtre s'ouvre alors pour vous demander de choisir l'une des trois positions de sauvegarde. Lorsque vous sauvegardez un jeu sur une position, cela efface toutes les données précédemment enregistrées sur cette position.

MESSAGE Cette option vous permet de régler la vitesse de défilement des messages. Le nombre 1 représente le défilement le plus rapide, le nombre 5 le défilement le plus lent.

BTL SPD (vitesse de combat) Cette option vous permet de régler la vitesse de l'action au combat. Le nombre 1 représente la vitesse de combat la plus grande, le nombre 5 la vitesse de combat la plus faible.

BUTTONS Cette option vous permet de changer la configuration des boutons de la manette. A l'aide du bouton D, sélectionnez la configuration désirée, puis appuyez sur bouton A ou C.

LE MENU DE CAMP

Lorsque vous n'êtes pas dans une situation de combat ou de dialogue, vous pouvez appuyer sur le bouton A pour établir votre camp. Utilisez le menu de camp pour vérifier l'état des personnages, soigner les blessés ou équiper vos personnages pour la bataille suivante. Appuyez sur le bouton B pour annuler un choix. Pour avoir le camp et retourner à l'action, appuyez sur le bouton B ou Start.

SAVE Guardar. Selecciona esta característica para guardar el juego. Aparecerá una ventana con tres espacios en los que guardar su juego, y se le preguntará que escuadrón quiere utilizar. Guardando un juego en un espacio borrará todos los datos previos de ese espacio.

MESSAGE Mensaje. Elija la velocidad a la que aparezcan los mensajes en pantalla. El número 1 es la más rápida, y el 5 la más lenta.

BTL SPD (Velocidad de combate). Elija la velocidad de la acción del combate. El número 1 es la más rápida y el 5 la más lenta.

BUTTONS Botones. Configure los botones de su mando de control. Utilice el Botón D para resaltar la configuración deseada y pulse el Botón A o C.

EN EL CAMPO

Podrá pulsar el Botón A para acampar en cualquier momento que no se encuentre luchando o viendo el diálogo. Utilice el modo de campo para comprobar el estado del personaje, curar heridas o equipar sus personajes para la batalla siguiente. Pulse el Botón B para cancelar sus opciones. Para volver a la acción, pulse el Botón B o Start.

ITEM

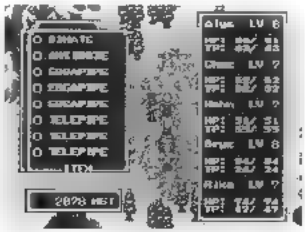
Check or use your Items.

- Select this option and press Button A or C.
- A list of items appears. If you see an arrow on the top right side of your list, you have more items to look at. Press the D-Button RIGHT to open the next Item list, and press LEFT to go back to the previous list.
- Highlight the desired item by pressing the D-Button UP or DOWN, and press Button A or C. A new option window appears.

Select **Use** and press Button A or C to use the Item. You'll be asked who you want to use it on. Select the desired character and press Button A or C. Press Button B to cancel your selections.

Select **Look** and press Button A or C to see a description of the selected Item.

Select **Discard** and press Button A or C to discard the selected Item. A window appears confirming your choice. Select YES or NO and press Button A or C. You can cancel a discard by pressing Button B.



ITEM (Gegenstand)

Dient zum Überprüfen oder Benutzen Ihrer Gegenstände.

- Wählen Sie diese Option, und drücken Sie die Taste A oder C.
- Daraufhin erscheint eine Liste von Gegenständen. Wenn in der oberen rechten Ecke Ihrer Liste ein Pfeil zu sehen ist, enthält die Liste noch mehr Gegenstände. Drücken Sie das Steuerkreuz nach RECHTS, um die nächste Seite der Gegenstandsliste anzuzeigen, und nach LINKS, um zur vorhergehenden Seite der Liste zurückzublättern.
- Heben Sie den gewünschten Gegenstand hervor, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken, und geben Sie anschließend Ihre Wahl durch Drücken der Taste A oder C ein. Daraufhin erscheint ein neues Optionsfenster.

Wählen Sie **Use** und drücken Sie die Taste A oder C, um den Gegenstand zu benutzen. Sie werden dann gefragt, an welcher Spielfigur Sie den Gegenstand benutzen wollen. Wählen Sie die gewünschte Spielfigur und drücken Sie anschließend die Taste A oder C. Durch Drücken der Taste B können Sie Ihre Wahlen wieder annullieren.

Wählen Sie **Look**, und drücken Sie die Taste A oder C, um eine Beschreibung des gewählten Gegenstands zu sehen.

Wählen Sie **Discard**, und drücken Sie die Taste A oder C, um den gewählten Gegenstand abzuwerfen. Daraufhin erscheint ein Fenster zur Bestätigung Ihrer Wahl. Wählen Sie entweder YES oder NO, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C. Durch Drücken der Taste B können Sie ein Abwerfen annullieren.

ITEM (Objet)

Cette option vous permet d'examiner ou d'utiliser vos objets

- Sélectionnez cette option, puis appuyez sur le bouton A ou C.
- Une liste d'objets apparaît alors. La présence d'une flèche en haut et à droite de la liste indique que celle-ci n'est pas finie. Appuyez alors sur la DROITE du bouton D pour voir la suite de la liste ou sur la GAUCHE du bouton D pour revenir en arrière.
- Sélectionnez l'objet désiré en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis appuyez sur le bouton A ou C. Une nouvelle fenêtre d'options s'ouvre.

Pour utiliser l'objet sélectionnez **Use** et appuyez sur le bouton A ou C. Il vous est alors demandé sur quel personnage vous voulez utiliser l'objet. Choisissez un personnage et appuyez sur le bouton A ou C. Pour annuler votre choix, appuyez sur le bouton B.

Pour voir une description de l'objet choisi, sélectionnez **Look** et appuyez sur le bouton A ou C.

Pour abandonner l'objet choisi, sélectionnez **Discard** et appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre s'ouvre alors pour vous demander de confirmer votre intention. Choisissez YES ou NO, puis appuyez sur le bouton A ou C. Vous pouvez annuler un abandon en appuyant sur le bouton B.

ITEM (Objetos)

Compruebe o utilice sus objetos

- Seleccione esta opción y pulse el Botón A o C.
- Aparecerá una lista de objetos. Si ve una flecha en el lado superior derecho de su lista, tendrá más objetos a los que mirar. Pulse el Botón D hacia la DERECHA para abrir la siguiente lista de objetos y pulselo hacia la IZQUIERDA para volver a la lista anterior.
- Resalte el objeto deseado pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO, y pulse el Botón A o C. Aparecerá una nueva ventana de opciones.

Seleccione **Use** (Utilizar) y pulse el Botón A o C para utilizar el objeto. Se le preguntará quién quiere que lo utilice. Seleccione la persona deseada y pulse el Botón A o C. Pulse el Botón B para cancelar sus selecciones.

Seleccione **Look** (Mirar) y pulse el Botón A o C para ver una descripción del objeto seleccionado.

Seleccione **Discard** (Rechazar) y pulse el Botón A o C para rechazar el objeto seleccionado. Aparecerá una ventana confirmando su opción. Seleccione YES o NO y pulse el Botón A o C. Podrá cancelar un rechazo pulsando el Botón B.

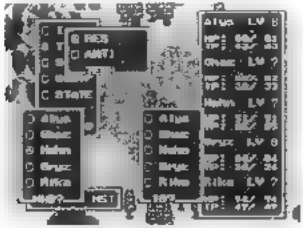
TECH (Technique)

Use Jamp techniques for a list of techniques see page 78 Press Button A or C and a list of your characters appears

- Select the character whose Technique you want to use and press Button A or C
- A list of Techniques appears Press Button A or C to use the Technique or press Button B to cancel the selection
- If the Technique is to be used on a single member of your party you be asked who is to receive the Technique Select the desired character and press Button A or C

SKILL

Use select a Skills for a list of Skills see page 84 The procedure is the same as for using Techniques



TECH (Technik)

Dient zur Benutzung von Kampftechniken eine Liste der Techniken finden Sie auf Seite 78 Wenn Sie die Taste A oder C drücken erscheint eine Liste Ihrer Spielfiguren

- Wählen Sie die Spielfigur deren Technik Sie benutzen wollen und drücken Sie anschließend die Taste A oder C
- Eine Liste von Techniken erscheint Drücken Sie die Taste A oder C um die Technik zu benutzen oder die Taste B um die Wahl zu annullieren
- Wenn die Technik von einem einzelnen Mitglied Ihrer Gruppe benutzt werden soll werden Sie gefragt wer der Empfänger der Technik sein soll Wählen Sie die gewünschte Spielfigur und drücken Sie anschließend die Taste A oder C

SKILL (Fähigkeit)

Dient zur Benutzung spezieller Fähigkeiten eine Liste von Fähigkeiten finden Sie auf Seite 84 Die Vorgehensweise ist die gleiche wie bei der Benutzung von Techniken

TECH (Technique)

Cette option vous permet d'utiliser les techniques de combat (les techniques sont décrites à la page 79). Appuyez sur le bouton A ou C pour faire apparaître la liste de vos personnages.

- Sélectionnez le personnage dont vous voulez utiliser la technique, puis appuyez sur le bouton A ou C.
- Une liste de techniques apparaît. Appuyez sur le bouton A ou C pour utiliser la technique ou sur le bouton B pour annuler votre choix.
- Si la technique doit être utilisée sur un seul personnage de votre groupe vous devez indiquer le personnage bénéficiaire. Choisissez le personnage désiré et appuyez sur le bouton A ou C.

SKILL (Aptitude)

Cette option vous permet d'utiliser des aptitudes spéciales (les aptitudes sont décrites à la page 85). La marche à suivre est la même que pour les techniques.

TECH (Técnica)

Utilice técnicas de campo (para una lista de técnicas, consulte la página 79). Pulse el Botón A o C y aparecerá una lista de sus personajes.

- Seleccione el personaje cuya técnica quiera utilizar y pulse el Botón A o C.
- Aparecerá una lista de técnicas. Pulse el Botón A o C para utilizar la técnica, o pulse el Botón B para cancelar la selección.
- Si la técnica va a ser utilizada por un miembro en particular de su equipo se le preguntará quién va a recibir la técnica. Seleccione el personaje deseado y pulse el Botón A o C.

SKILL (Habilidad)

Utilice habilidades especiales (para una lista de habilidades, consulte la página 85). El procedimiento es el mismo que para utilizar técnicas.

EQUIP

Equip a character with weapons, shields and/or armor

1. CHARACTER STATUS
2. CHARACTER WINDOW
3. EQUIP WINDOW

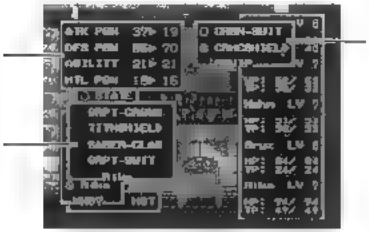
- Select the character you want to equip and press Button A or C to see the weapons display. The Character window contains all the weapons with which the character is currently equipped. The Equip window contains all the weapons the character can equip. Press the D-Button LEFT or RIGHT to move from the Character window to the Equip window and press UP or DOWN to highlight weapons or armor within a window.

EQUIP (Ausrüsten)

Dient zum Ausrüsten einer Spielfigur mit Waffen, Schilden und/oder Harnischen.

1. SPIELFIGURSTATUS
2. SPIELFIGURFENSTER
3. AUSRÜSTUNGSFENSTER

- Wählen Sie die Spielfigur, die Sie ausrüsten wollen, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C, um die Waffenanzeige aufzurufen. Das Spielfigurenfenster enthält alle Waffen, mit denen die Spielfigur gegenwärtig ausgerüstet ist. Das Ausrüstungsfenster enthält alle Waffen, mit denen die Spielfigur ausgerüstet werden kann. Drücken Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um vom Spielfigurenfenster auf das Ausrüstungsfenster umzuschalten, und nach OBEN oder UNTEN, um Waffen oder Harnische innerhalb eines Fensters hervorzuheben.



EQUIP (Équiper)

Cette option vous permet d'équiper un personnage avec des armes, des boucliers et/ou une armure.

1 ETAT DU PERSONNAGE

2 FENÊTRE DU PERSONNAGE

3 FENÊTRE D'ÉQUIPEMENT

- Choisissez le personnage que vous désirez équiper et appuyez sur le bouton A ou C pour voir les armes dont il dispose. La fenêtre du personnage indique toutes les armes dont le personnage est actuellement équipé. La fenêtre d'équipement indique toutes les armes dont le personnage peut s'équiper. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour passer entre ces deux fenêtres et sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner les armes ou l'armure dans une fenêtre.

EQUIP (Equipamiento)

Equipe a un personaje con armas, escudos y/o armadura.

1 ESTADO DEL PERSONAJE

2 VENTANA DEL PERSONAJE

3 VENTANA DE EQUIPAMIENTO

- Seleccione el personaje al que quiere equipar y pulse el Botón A o C para ver la pantalla de armas. La ventana del personaje contiene todas las armas con las que el personaje está equipado actualmente. La ventana de equipamiento contiene todas las armas con las que puede equiparse el personaje. Pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para desplazarse desde la ventana de personajes a la ventana de equipamiento y pulselo hacia ARRIBA o hacia ABAJO para resaltar armas o armadura dentro de una ventana.

- Notice that the character's status changes—the number on the left shows the current status and the number on the right shows what the character's status would be if the selected weapon or armor is equipped. When an item in the Character window is selected, the number on the right shows what the character's status would be if that item was not equipped. Notice that certain objects might offer advantages in some areas, such as defense, while hampering other attributes (such as agility). Also, if a character is using a two-handed weapon such as a sword or axe, that weapon takes up two spaces in the Character window and leaves no room for a shield or second weapon.

- An icon appears in the space where the equipment will appear in the Character window. If there is already something in that space, that object will be replaced. Move the icon, if possible, by pressing the D-Button UP or DOWN.

- To equip the character, press Button A or C. The weapon or armor appears in the Character window and is equipped.

- To remove an object, select the object in the Character window and press Button A or C. The object moves to the Equip window.

STATE

Check a character's status or change marching order. Press Button A or C.

- Beachten Sie, daß sich der Spielfigurenstatus ändert—die linke Zahl zeigt den gegenwärtigen Status an, während die rechte Zahl den möglichen Status der Spielfigur anzeigt, wenn sie mit der gewählten Waffe oder dem Harnisch ausgerüstet werden würde. Wenn ein Gegenstand im Spielfigurenfenster gewählt wird, zeigt die rechte Zahl an, welchen Status die Spielfigur haben würde, wenn sie nicht mit dem Gegenstand ausgerüstet werden würde. Beachten Sie, daß bestimmte Objekte in manchen Situationen (z.B. bei der Verteidigung) Vorteile bieten, während sie andere Attribute (z.B. Beweglichkeit) behindern. Bedenken Sie außerdem, daß, wenn eine Spielfigur eine zweihändige Waffe, wie z.B. ein Schwert oder eine Axt, benutzt, diese Waffe zwei Plätze im Spielfigurenfenster belegt und keinen Platz für einen Schild oder eine zweite Waffe übrig läßt.

- Ein Symbol erscheint an dem Platz im Spielfigurenfenster, an dem die Ausrüstung angezeigt werden wird. Falls dieser Platz bereits belegt ist, wird der vorhandene Gegenstand ersetzt. Bewegen Sie das Symbol, falls möglich, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken.

- Um die Spielfigur auszurüsten, drücken Sie die Taste A oder C. Die Waffe oder der Harnisch erscheint dann im Spielfigurenfenster und wird in die Ausrüstung aufgenommen.

- Um ein Objekt aus der Ausrüstung zu entfernen, wählen Sie es im Spielfigurenfenster an und drücken dann die Taste A oder C. Das Objekt wandert dann zum Ausrüstungsfenster.

STATE (Zustand)

Dient zur Überprüfung des Status einer Spielfigur oder zum Ändern der Marschreihenfolge. Drücken Sie die Taste A oder C.

- Notez que l'état du personnage change avec l'équipement dont il est doté. Le nombre à gauche indique l'état actuel et le nombre à droite l'état où se trouve le personnage s'il était équipé de l'arme ou de l'armure sélectionnée. Lorsqu'on sélectionne un objet dans la fenêtre du personnage, le nombre à droite indique l'état du personnage s'il n'est pas équipé de cet objet. Certains équipements peuvent présenter à la fois des avantages et des inconvénients (améliorer la protection mais diminuer l'agilité par exemple). Notez également que les armes qui se manient à deux mains (telles qu'un sabre ou une hachette) occupent deux positions dans la fenêtre du personnage. Il ne reste alors plus de place pour un bouclier ou une seconde arme.

- Une flèche apparaît sur la position de l'équipement dans la fenêtre du personnage. S'il y a déjà quelque chose sur cette position de l'équipement, il sera remplacé. Pour déplacer l'icône dans le cas où c'est possible, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D.

- Pour équiper le personnage, appuyez sur le bouton A ou C. L'arme ou l'armure apparaît dans la fenêtre du personnage et le personnage en est équipé.

- Pour désarmer ou équiper, sélectionnez l'équipement dans la fenêtre du personnage et appuyez sur le bouton A ou C. L'équipement passe alors dans la fenêtre d'équipement.

STATE (État)

Cette option permet de vérifier l'état du personnage ou de modifier l'ordre de marche. Appuyez sur le bouton A ou C.

- Debe tenerse en cuenta que el estado del personaje cambiará. El número de la izquierda mostrará el estado actual, y el número de la derecha mostrará lo que será el estado del personaje si el arma o armadura seleccionada no estuviera equipada. Al seleccionar un objeto en la ventana de personajes, los números cambiarán para mostrar el estado del personaje si el arma o armadura seleccionada no estuviera equipada. Debe tenerse en cuenta que ciertos objetos podrán ofrecer ventajas en algunas áreas como la defensa, mientras que otros atributos, como la agilidad. Además, si un personaje está utilizando un arma de dos manos, tal como una espada o un hacha, esta arma ocupará dos espacios en la ventana de personajes y no dejará espacio para un escudo o una segunda arma.

- Aparecerá un cono en el espacio donde aparecerá el equipamiento en la ventana de personajes. Si ya hay algo en ese espacio, ese objeto será reemplazado. Mueva el cono si es posible pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO.

- Para equipar al personaje, pulse el Botón A o C. El arma o armadura aparecerá en la ventana de personajes y éste será equipado con ella.

- Para retirar un objeto, seleccione el objeto en la ventana de personajes y pulse el Botón A o C. El objeto se desplazará a la ventana de equipamiento.

STATE (Estado)

Compruebe el estado de un personaje o cambie el orden de marcha. Pulse el Botón A o C.

Status displays all available information about a selected character. Select this option and press Button A or C to display a list of characters. Select the character and press Button A or C to see the following display:

1. **Name, occupation, level and age**

   HP (Hit Points) represent the character's life force. When damaged by an enemy, the character loses HP and when the HP drops to 0, the character loses the ability to fight. The number on the left is the number of HP the character has remaining. The number on the right shows the character's maximum HP. HP can be restored through certain items, restorative Techniques or Skills, or by spending the night at an inn.

2. **TP** (Technique Points) are used up each time a character uses a Technique. When the TP drops below the number required for a Technique, the character cannot use that Technique. As with character HP, the number on the left is the TP remaining, and the number on the right shows the character's maximum TP. Technique points are restored by spending the night at an inn.

Status zeigt alle erhältlichen Informationen über eine gewählte Spielfigur an. Wählen Sie diese Option und drücken Sie die Taste A oder C, um eine Liste der Spielfiguren anzuzeigen. Wählen Sie die gewünschte Spielfigur aus und drücken Sie die Taste A oder C, um die folgende Anzeige zu sehen:

1. **Name, Beruf, Stufe und Alter**

2. **HP** (Trefferpunkte) repräsentiert die Lebenskraft der Spielfigur. Bei Schädigung durch einen Gegner verliert die Spielfigur HP und wenn der HP-Wert auf 0 abfällt, verliert die Spielfigur die Fähigkeit zu kämpfen. Die linke Zahl zeigt die noch verbleibende HP-Zahl an, und die rechte Zahl gibt den maximalen HP-Wert der Spielfigur an. Die HP-Zahl kann durch bestimmte Gegenstände, durch stärkende Techniken, oder durch eine Übernachtung in einer Herberge wiederhergestellt werden.

3. **TP** (Technik Punkte) werden jedesmal verbraucht, wenn eine Spielfigur eine Technik benutzt. Wenn der TP-Wert unter die für eine Technik erforderliche Zahl abfällt, kann die Spielfigur diese Technik nicht benutzen. Wie beim HP-Wert repräsentiert die linke Zahl die noch verbleibende TP-Zahl, während die rechte Zahl der maximalen TP-Wert der Spielfigur angibt. Technik Punkte werden durch eine Übernachtung in einer Herberge wiederhergestellt.

Status : état : affiche toutes les informations disponibles sur le personnage choisi. Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A ou C pour afficher la liste des personnages. Sélectionnez le personnage et appuyez sur le bouton A ou C pour faire apparaître l'écran ci-dessous :

1. **Nom, occupation, niveau** et **âge**

2. **HP** (points d'énergie) : Ce sont les points d'énergie du personnage. Lorsque le personnage subit des dommages, il perd des HP et lorsqu'il n'a plus de HP, il ne peut plus combattre. Le nombre sur la gauche représente les HP restants et le nombre sur la droite le nombre maximum de HP que peut avoir le personnage. Les HP peuvent être reconstitués par certains objets, des techniques ou aptitudes revitalisantes ou par une bonne nuit de sommeil dans une auberge.

3. **TP** (points de technique) : ils diminuent à chaque fois que le personnage a recours à une technique. Si le personnage a un nombre de TP inférieur au nombre nécessaire pour exécuter une technique, il ne peut pas utiliser celle-ci. De même que pour les HP, le nombre à gauche représente les TP restants et celui à droite les TP maximum. Les TP peuvent être reconstitués par une nuit dans une auberge.

Status (Estado) visualizará toda la información disponible sobre un personaje seleccionado. Seleccione esta opción y pulse el Botón A o C para visualizar una lista de personajes. Seleccione el personaje y pulse el Botón A o C para ver la pantalla siguiente:

1. **Name** (Nombre), **occupation** (ocupación), **level** (nivel) y **age** (edad).

2. Los puntos de acierto **(HP)** representan la fuerza vital del personaje. Cuando sea dañado por un enemigo el personaje perderá puntos de acierto y cuando los puntos de acierto desciendan hasta el 0, el personaje perderá la habilidad de luchar. El número de la izquierda indica el número de puntos de acierto que le quedan al personaje. El número de la derecha muestra el máximo de puntos de acierto del personaje. Los puntos de acierto podrán restaurarse por medio de ciertos objetos, técnicas restauradoras o habilidades o pasando la noche en una posada.

3. Los puntos de técnica **(TP)** se utilizan cada vez que un personaje utiliza una técnica. Cuando los puntos de técnica desciendan por debajo del número requerido para una técnica, el personaje no podrá utilizar esa técnica. Como con los puntos de acierto del personaje, el número de la izquierda indica el número de puntos de técnica que le quedan al personaje y el número de la derecha muestra el máximo de puntos de técnica del personaje. Los puntos de técnica se restauran pasando la noche en una posada.

- **Character Points** show how strong the character is in certain areas. Points can be altered by equipping weapons and armor or by gaining experience points.

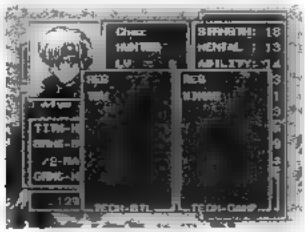
Equipped weapons and armor

Meseta on hand for entire party

- **EX** (experience) shows the number of Experience Points your character has acquired. **NX** (Needed Experience) shows the number of Experience Points needed to reach the next level. Experience Points are picked up by defeating enemies.

- Press Button A or C to see a list of available Techniques. Press again for a list of available Skills. The number on the left shows the number of Skills remaining, while the number on the right shows the maximum number possible. Both Techniques and Skills are divided into two types: those that can be used in battle and those that can be used in camp.

- Press Button A or C again to close all character information windows, or press Button B to close individual windows.



- **Spielfigurenpunkte** zeigen an, wie stark die Spielfiguren bestimmter Bereichen ist. Die Punkte können durch Ausrüstung mit Waffen und Harnischen oder durch Gewinnung von Erfahrungspunkten geändert werden.

Zur Ausrüstung gehörende Waffen und Harnische

- **Verfügbare Mesetas für die ganze Gruppe**

EX (Erfahrung) zeigt die Anzahl der Erfahrungspunkte an, die Ihre Spielfigur erworben hat. **NX** (Benötigte Erfahrung) zeigt die Anzahl der Erfahrungspunkte an, die zum Erreichen der nächsten Stufe benötigt werden. Erfahrungspunkte werden durch Besiegen von Gegnern gesammelt.

- Drücken Sie die Taste A oder C, um eine Liste der verfügbaren Techniken zu sehen. Bei erneutem Drücken wird eine Liste der verfügbaren Fähigkeiten angezeigt. Die linke Zahl repräsentiert die Anzahl der verbleibenden Fähigkeiten, während die rechte Zahl die größtmögliche Anzahl angibt. Techniken und Fähigkeiten sind in zwei Kategorien eingeteilt: diejenigen, die im Kampf und diejenigen, die im Lager benutzt werden können.

- Drücken Sie die Taste A oder C erneut, um alle Spielfigurinformationsfenster zu schließen. Durch Drücken der Taste B können Sie einzelne Fenster schließen.

3 **Points du personnage** : Ils indiquent la force du personnage dans certains domaines. Ces points changent lorsqu'on équipe le personnage d'armes et d'une armure ou que l'on acquiert des points d'expérience.

5 **Armes et armure dont le personnage est équipé**

6 **Mesetas disponibles du groupe**

7 **EX** (expérience) : Ce sont les points d'expérience acquis par votre personnage. Les **NX** (expérience nécessaire) sont les points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau suivant. Les points d'expérience s'obtiennent en détruisant les ennemis.

- Appuyez sur le bouton A ou C pour afficher une liste des techniques disponibles. Appuyez à nouveau sur l'un de ces boutons pour obtenir une liste des aptitudes disponibles. Le nombre à gauche représente le nombre de fois que l'aptitude peut encore être utilisée. Le nombre à droite représente le nombre de fois maximum d'utilisation de cette aptitude. Les techniques et les aptitudes sont de deux types : celles qui peuvent être utilisées au combat et celles qui peuvent être utilisées au camp.

- Appuyez à nouveau sur le bouton A ou C pour fermer toutes les fenêtres d'information sur les personnages ou sur le bouton B pour fermer des fenêtres individuelles.

3 **Los puntos de personaje** (Character Points) muestran lo fuerte que es el personaje en ciertas áreas. Los puntos podrán ser alterados equipando armas y armadura, o adquiriendo puntos de experiencia.

5 **Armas y armadura equipadas** (Equipped weapons and armor).

6 **Mesetas poseídas por todo el equipo** (Mesetas on hand for entire party).

7 **EX** (Experiencia) mostrará el número de puntos de experiencia que su personaje ha adquirido. **NX** (Experiencia necesaria) mostrará el número de puntos de experiencia que se necesitan para alcanzar el nivel siguiente. Los puntos de experiencia se recogen derrotando enemigos.

- Pulse el Botón A o C para ver una lista de técnicas disponibles. Pulselo de nuevo para ver una lista de habilidades disponibles. El número de la izquierda mostrará el número de habilidades restantes, mientras que el número de la derecha mostrará el máximo número posible. Las técnicas y las habilidades se dividen en dos tipos: las que pueden utilizarse en combate y las que pueden utilizarse en el campo.

- Pulse el Botón A o C de nuevo para cerrar todas las ventanas de información de personajes o pulse el Botón B para cerrar ventanas individuales.

Use Order to change the order in which the characters march and fight. The character in the lead is the main target for all enemy attacks and usually takes the most damage.

- Select the character you want to appear first and press Button A or C. Once selected, the character's name appears in the window to the right.
- Follow this procedure for the other characters. You can reverse this process at any time by pressing Button B.

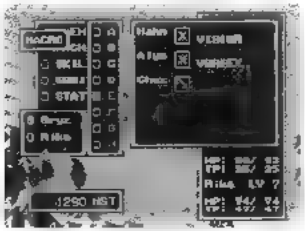
TALK

To see what the characters have to say about their current situation, select this feature and press Button A or C.

MACRO

Create custom zed programs of battle moves in combat (for more on Combat Mode, see page 36).

- Press Button A or C. Two windows appear. The center window shows the spaces available for macros, and the window on the right shows the type of macro. When you start the game, all the spaces are blank, except for A, which contains a default macro to get you started.



Benutzen Sie Order, um die Reihenfolge, in der die Spielfiguren marschieren und kämpfen, zu ändern. Die führende Spielfigur ist das Hauptziel für alle gegnerischen Angriffe und erleidet gewöhnlich den größten Schaden.

- Wählen Sie die Spielfigur, die zuerst erscheinen soll, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C. Der Name der gewählten Spielfigur erscheint dann im rechten Fenster.
- Gehen Sie für die anderen Spielfiguren in der gleichen Weise vor. Durch Drücken der Taste B können Sie diesen Vorgang jederzeit rückgängig machen.

TALK (Sprechen)

Um festzustellen, was die Spielfiguren über ihre gegenwärtige Situation zu sagen haben, wählen Sie diese Funktion und drücken die Taste A oder C.

MACRO (Makro)

Dient zur Erstellung individueller Programme von Schlachtbewegungen im Kampf. Näheres zum Kampfmodus finden Sie auf Seite 36).

- Drücken Sie die Taste A oder C. Da auftun erscheinen zwei Fenster. Das mittlere Fenster zeigt die für Makros verfügbaren Plätze, und das rechte Fenster den Makro-Typ an. Bei Spielbeginn sind alle Plätze leer außer Platz A, der ein vorgegebenes Makro enthält, damit Sie das Spiel starten können.

Utilisez **Order** (ordre) pour changer l'ordre dans lequel les personnages se déplacent et combattent. Le personnage en tête est la cible principale de toutes les attaques ennemies. C'est lui qui généralement subit le plus de dommages.

- Sélectionnez le personnage que vous désirez faire apparaître en premier puis appuyez sur le bouton A ou C. Une fois choisi, le nom du personnage apparaît dans la fenêtre de droite.
- Procédez de la même manière pour les autres personnages. Vous pouvez revenir en arrière à tout moment en appuyant sur le bouton B.

TALK (Parler)

- Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A ou C pour savoir ce que les personnages ont à dire sur la situation actuelle.

MACRO

Cette option vous permet de créer vos propres programmes de mouvements de combat pour plus de précisions sur le mode de combat, voyez page 37.

- Appuyez sur le bouton A ou C. Deux fenêtres apparaissent. La fenêtre centrale indique les positions disponibles pour l'enregistrement des macros et la fenêtre à droite le type de macro. Lorsque vous commencez le jeu toutes les positions sont vides à l'exception de A qui contient une macro par défaut pour vous permettre de commencer.

Utilice **Order** (orden) para cambiar el orden en el que marcharán y lucharán los personajes. El personaje de primera línea será el principal objetivo para todos los ataques enemigos y normalmente será el que sufra más daño.

- Seleccione el personaje que quiere que aparezca primero y pulse el Botón A o C. Una vez seleccionado el nombre del personaje aparecerá en la ventana de la derecha.
- Siga este procedimiento para los otros personajes. Podrá invertir este proceso en cualquier momento pulsando el Botón B.

TALK (Hablar)

Para ver lo que los personajes tienen que decir acerca de su situación actual, seleccione esta característica y pulse el Botón A o C.

MACRO

Crée programas configurados de movimientos de lucha durante el combate (para más información sobre el modo de combate consulte la página 37).

- Pulse el Botón A o C. Aparecerán dos ventanas. La ventana central mostrará los espacios disponibles para los macros y la ventana de la derecha mostrará el tipo de macro. Cuando comience el juego todos los espacios estarán vacíos excepto para A) que contiene un macro por defecto para permitirle comenzar.

- Select a space to put your new macro, and press Button A or C. The characters' names appear, and you can choose the first character to make an attack.
- Press Button A or C, and the Combat window appears. Select your commands as you would during Combat Mode (see page 38).
- When you enter the move for the last character, a window appears confirming your choice. Select YES or NO and press Button A or C, or press Button B to cancel the choice.

To erase a macro, select an existing macro and press Button A or C. A window will confirm that you want to erase the macro. Confirm your choice as above.

- Wählen Sie einen Speicherplatz für Ihr neues Makro aus, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C. Daraufhin erscheinen die Namen der Spielfiguren, und Sie können die Spielfiguren wählen, die den ersten Angriff ausführt.
- Wenn Sie die Taste A oder C drücken, erscheint das Kampffenster. Wählen Sie Ihre Befehle wie im Kampfmodus (siehe Seite 38).
- Wenn Sie die Bewegung für die letzte Spielfigur eingegeben haben, erscheint ein Fenster zur Bestätigung Ihrer Wahl. Wählen Sie entweder YES oder NO, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C. Durch Drücken der Taste B können Sie die Wahl annullieren.

Um ein Makro zu löschen, wählen Sie ein vorhandenes Makro aus, und drücken die Taste A oder C. Bestätigen Sie dann Ihre Wahl wie oben.

- Choisissez une position pour votre nouvelle macro et appuyez sur le bouton A ou C. Les noms des personnages apparaissent et vous pouvez choisir le personnage qui attaquera en premier.
- Appuyez sur le bouton A ou C pour faire apparaître la fenêtre de combat. Sélectionnez vos commandes comme vous le feriez en mode de combat (voir page 39).
- Lorsque vous enregistrez les mouvements pour le dernier personnage, une fenêtre s'ouvre pour vous demander de confirmer votre choix. Choisissez YES ou NO et appuyez sur le bouton A ou C, ou appuyez sur le bouton B pour annuler votre choix.

Pour effacer une macro, sélectionnez-la et appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre s'ouvre pour vous demander de confirmer votre intention d'effacer la macro. Confirmez votre intention comme il est indiqué ci-dessus.

- Seleccione un espacio donde poner su nuevo macro y pulse el Botón A o C. Aparecerán los nombres de los personajes y podrá elegir el primer personaje para realizar un ataque.
- Pulse el Botón A o C y aparecerá la ventana de combate. Seleccione sus órdenes como lo haría durante el modo de combate (consulte la página 39).
- Cuando introduzca el movimiento para el último personaje, aparecerá una ventana confirmando su opción. Seleccione YES o NO y pulse el Botón A o C, o pulse el Botón B para cancelar la opción.

Para borrar un macro, seleccione un macro existente y pulse el Botón A o C. Una ventana confirmará que quiere borrar el macro. Confirme su opción como arriba.

COMBAT

Once in the field, you run the risk of attack by all manner of machines and monsters. When an attack occurs, the Combat screen appears.

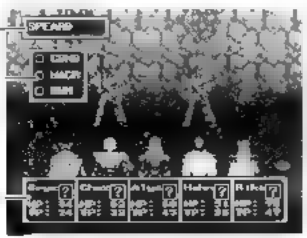
You make your first move with the Response Window. Highlight the desired option and press Button A or C.

1. ENEMY
2. COMBAT WINDOW
3. CHARACTER STATS

COMD (Command) This option lets you choose to use weapons, Techniques, Skills, or Items, or to defend for one round of Combat.

MACR (Macro) Use a pre-set attack pattern as programmed in the Camp menu. In the beginning, there is only one macro set.) Select one of the eight macros available.

A description of the macro appears to the right. Press Button A or C to start the macro.



KAMPF

Wenn Sie sich auf dem Schlachtfeld befinden, laufen Sie Gefahr, von allen möglichen Maschinen und Monstern angegriffen zu werden. Sobald ein Angriff stattfindet, erscheint der Kampfbildschirm.

Sie führen Ihren ersten Spielzug mit Hilfe des Reaktionsfensters aus. Heben Sie die gewünschte Option hervor und drücken Sie anschließend die Taste A oder C.

1. GEGNER
2. KAMPF-FENSTER
3. SPIELFIGUREN-STATISTIKEN

COMD (Befehl) Diese Option gibt Ihnen die Wahl, für eine Kampfrunde Waffen, Techniken, Fähigkeiten oder Gegenstände zu benutzen, oder sich zu verteidigen.

MACR (Makro) Diese Option gibt Ihnen die Möglichkeit, ein feststehendes Angriffsmuster zu verwenden, das Sie im Lager-Menü vorprogrammiert haben. (Bei Spielbeginn gibt es nur einen Makro-Satz.) Wählen Sie eines von acht verfügbaren Makros aus.

Eine Beschreibung des Makros erscheint auf der rechten Seite. Drücken Sie die Taste A oder C, um das Makro zu starten.

LE COMBAT

Une fois sur le terrain, vous êtes attaqué par des engins et monstres de toutes sortes. Lors de ces attaques, l'écran de combat apparaît.

La fenêtre de riposte vous permet d'effectuer votre premier mouvement. Sélectionnez l'option désirée et appuyez sur le bouton A ou C.

1. ENNEMI
2. FENÊTRE DE COMBAT
3. STATISTIQUES DU PERSONNAGE

COMD (Commande) : Cette option vous permet de choisir d'utiliser des armes, des techniques, des aptitudes ou des objets, ou de vous défendre dans une situation de combat.

MACR (Macro) : Cette option vous permet d'utiliser une des macros d'attaque ayant été programmées dans le menu de camp (au début du jeu, une seule macro se trouve programmée). Sélectionnez une des huit macros disponibles.

Une description de la macro apparaît à droite. Appuyez sur le bouton A ou C pour lancer la macro.

COMBATE

Una vez que se encuentre en el terreno, correrá el riesgo de ser atacado por todo tipo de máquinas y monstruos. Cuando ocurra un ataque, aparecerá la pantalla de combate.

Usted realizará su primer movimiento con la ventana de respuesta. Resalte la opción deseada y pulse el Botón A o C.

1. ENEMIGO
2. VENTANA DE COMBATE
3. ESTADISTICAS DEL PERSONAJE

COMD (Orden) : Esta opción le permitirá elegir la utilización de armas, técnicas, habilidades u objetos, o defenderse en una ronda de combate.

MACR (Macro) : Utilice una modalidad de ataque preajustada, como ha programado en el menú de campo. (Al principio, habrá solamente un ajuste de macro.) Seleccione uno de los ocho macros disponibles.

Aparecerá una descripción de macro a la derecha. Pulse el Botón A o C para iniciar el macro.

RUN Select this option to make a strategic withdrawal. However, escape is not always possible, and you run the risk of leaving your entire party open to attack.

COMMANDS

If you selected COMD, press Button A or C to see the resources of the character who appears on screen. Characters receive Commands in the order set in Camp (see page 32).

1. TECHNIQUE
2. ATTACK
3. WEAPON WINDOW
4. SKILL
5. ITEM
6. DEFENSE
7. SELECTED CHARACTER

RUN (Laufen) Wählen Sie diese Option, um einen strategischen Rückzug auszuführen. Eine Flucht ist jedoch nicht immer möglich, und Sie laufen Gefahr, Ihre gesamte Gruppe einem Angriff auszusetzen.

BEFEHLE

Wenn Sie COMD gewählt haben, drücken Sie die Taste A oder C, um die Ressourcen der auf dem Bildschirm erscheinenden Spielfigur zu sehen. Die Spielfiguren erhalten Befehle in der im Lager aufgestellten Reihenfolge (siehe Seite 32).

1. TECHNIK
2. ANGRIFF
3. WAFFENFENSTER
4. FÄHIGKEIT
5. GEGENSTAND
6. VERTEIDIGUNG
7. GEWÄHLTE SPIELFIGUR

RUN (courir) : Cette option vous permet d'opérer une retraite stratégique. Il n'est toutefois pas toujours possible de s'échapper et vous risquez de laisser votre groupe exposé aux attaques.

LES COMMANDES

Après avoir sélectionné COMD, appuyez sur le bouton A ou C pour faire apparaître les ressources du personnage. Les personnages reçoivent les commandes dans l'ordre spécifié sur l'écran Camp (voir page 33).

1. TECHNIQUE
2. ATTAQUE
3. FENÊTRE D'ARME
4. APTITUDE
5. OBJET
6. DÉFENSE
7. PERSONNAGE CHOISI

RUN: Seleccione esta opción para realizar una retirada estratégica. Sin embargo, la huida no será siempre posible y correrá el riesgo de dejar a todo su equipo expuesto a ataques.

ÓRDENES

Si ha seleccionado COMD, pulse el Botón A o C para ver los recursos del personaje que aparece en pantalla. Los personajes recibirán órdenes en el orden ajustado en el campo (consulte la página 33).

1. TÉCNICA
2. ATAQUE
3. VENTANA DE ARMAS
4. HABILIDAD
5. OBJETO
6. DEFENSA
7. PERSONAJE SELECCIONADO

1. **Attack** lets the character attack with the weapon currently equipped.

2. **Technique** opens the Technique window. The names of Techniques are displayed along with the Technique Points (TP) required for each. Techniques requiring more TP than your character has appear in red and can't be used. Select the desired Technique and press Button A or C. In the case of a helping Technique such as an antidote or boost, an arrow appears in the Status windows indicating which character is to receive the benefits of the Technique. Press the D-Button left or right to indicate the desired character and press Button A or C.

3. **Skill** opens the Skill window. The names of Skills are displayed along with the number of times each Skill can be used. Skills that appear in red are depleted. The procedure is the same as selecting a Technique.

4. **Item** lets the character use items such as restoratives or antidotes. The procedure is the same as selecting a Technique or Skill.

5. **Defense** puts the character in a defensive position that makes it less likely for him or her to be hit.

1. **Angriff** läßt die Spielfigur mit der gegenwärtig ausgerüsteten Waffe angreifen.

2. **Technik** öffnet das Techniklenster, in dem die Bezeichnungen der Techniken gemeinsam mit der für jede Technik erforderlichen Technikpunkten (TP) angezeigt werden. Techniken, die mehr TP erfordern, als Ihre Spielfigur hat, erscheinen in Rot und können nicht benutzt werden. Wählen Sie die gewünschte Technik und drücken Sie anschließend die Taste A oder C. Im Falle einer Hilfestellungs-Technik, wie z.B. einem Gegenmittel oder einer Verstärkung, erscheint ein Pfeil in den Statusfenstern, der anzeigt, welche Spielfigur in den Nutzen der Technik kommen soll. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die gewünschte Spielfigur anzuwählen und drücken Sie anschließend die Taste A oder C.

3. **Fähigkeit** öffnet das Fähigkeitsfenster, in dem die Bezeichnungen der Fähigkeiten gemeinsam mit der Anzahl der möglichen Anwendungen jeder Fähigkeit angezeigt werden. In Rot angezeigte Fähigkeiten sind von der Anwendung ausgeschlossen. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie bei der Wahl einer Technik.

4. **Gegenstand** läßt die Spielfigur Gegenstände, wie z.B. Stärkungs- oder Gegenmittel, verwenden. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie bei der Wahl einer Technik oder Fähigkeit.

5. **Verteidigung** versetzt die Spielfigur in eine Abwehrstellung, in der die Wahrscheinlichkeit, getroffen zu werden, geringer ist.

Attaque permet au personnage d'attaquer avec l'arme dont il est actuellement équipé

Technique ouvre la fenêtre des techniques. Les techniques sont énumérées avec les nombres de points de technique (TP) nécessaires pour leur exécution. Les techniques demandant plus de TP que n'en dispose votre personnage sont en rouge et ne peuvent être utilisées. Choisissez la technique désirée et appuyez sur le bouton A ou C. Dans le cas d'une technique revitalisante telle qu'un antidote ou tonique, une flèche indique le personnage destinataire dans les fenêtres d'état. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner un personnage, puis appuyez sur le bouton A ou C

Aptitude ouvre la fenêtre des aptitudes. Les aptitudes sont énumérées avec le nombre de fois qu'elles peuvent être utilisées. Lorsqu'une aptitude est épuisée, elle apparaît en rouge. La marche à suivre est la même que pour la sélection d'une technique

Objet permet au personnage d'utiliser des objets tels que fortifiants ou antidotes. La marche à suivre est la même que pour la sélection d'une technique ou d'une aptitude

Défense place le personnage en position de défense ce qui le protège mieux contre les coups

Attack (Ataque) permitirá que el personaje ataque con el arma equipada en el momento

Technique (Técnica) abrirá la ventana de técnica. Los nombres de las técnicas se visualizarán junto con los puntos de técnica necesarios para cada una de ellas. Las técnicas que requieran más puntos de técnica de los que disponga su personaje aparecerán en rojo y no podrán ser utilizadas. Seleccione la técnica deseada y pulse el Botón A o C. En el caso de una técnica de ayuda, tal como un antídoto o una propulsión, aparecerá una flecha en la ventana de estado indicando qué personaje ha de recibir los beneficios de la técnica. Pulse el Botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para indicar el personaje deseado y pulse el Botón A o C

Skill (Habilidad) abrirá la ventana de habilidades. Los nombres de las habilidades serán mostrados junto con el número de veces que podrá utilizarse cada habilidad. Las habilidades que aparezcan en rojo estarán agotadas. El procedimiento es el mismo que para seleccionar una técnica

Item (Objeto) permitirá al personaje utilizar objetos tales como restauradores o antídotos. El procedimiento es el mismo que para seleccionar una técnica o una habilidad.

Defense (Defensa) pondrá a un personaje en una posición defensiva que hará menos probable que él o ella sea alcanzado

As you select a command for each character, the symbol for that command appears in that character's window. If you selected a tactic that is effective on one enemy only, an arrow appears above one of the enemies. Choose your foe by pressing the D-Button LEFT or RIGHT, then pressing Button A or C. You can cancel a command by pressing Button B until the symbol disappears. Then select a new command. When all commands are set, the round of battle starts.

After each attack, the amount of damage is displayed for each enemy or character. The enemy vanishes when its HP is depleted. If a character's HP reaches 0, the character's Near Death / flatline icon appears in that character's window, and the character is out of action until a suitable remedy is used, or he or she is taken to an Inn to recuperate.

The battle ends when all enemies are defeated. A display tells you how many experience points, Mesetas, Skills and Techniques your characters have picked up as a result of the battle.

Wenn Sie einen Befehl für eine Spielfigur wählen, erscheint das Symbol für diesen Befehl in dem Fenster der betreffenden Spielfigur. Falls Sie eine Taktik gewählt haben, die nur gegen einen Gegner wirksam ist, erscheint ein Pfeil über einem der Gegner. Suchen Sie sich Ihren Gegner aus, indem Sie zunächst das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, und dann die Taste A oder C drücken. Sie können einen Befehl annullieren, indem Sie die Taste B drücken, bis das Symbol verschwindet. Wählen Sie dann einen neuen Befehl. Nachdem Sie alle Befehle eingegeben haben, beginnt die Kampfrunde.

Nach jedem Angriff wird das Schadensausmaß für jeden Gegner oder jede Ihrer Spielfiguren angezeigt. Ein Gegner verschwindet, wenn sein HP-Wert verbraucht ist. Wenn der HP-Wert einer Spielfigur 0 erreicht, ist sie dem Tode nahe. Ein Strichsymbol erscheint dann im Fenster der Spielfigur. Das bedeutet, daß sie so lange außer Gefecht gesetzt ist, bis ein geeignetes Gegenmittel benutzt wird, oder die Spielfigur zur Erholung zu einer Herberge gebracht wird.

Die Schlacht ist zu Ende, wenn alle Gegner besiegt worden sind. Eine Anzeige gibt Aufschluß darüber, wieviele Erfahrungspunkte, Mesetas, Fähigkeiten und Techniken Ihre Spielfiguren aus der Schlacht gewonnen haben.

Lorsque vous choisissez une commande pour un personnage le symbole de cette commande apparaît dans la fenêtre du personnage Si vous choisissez une tactique qui n'est efficace que sur un seul ennemi une flèche apparaît au dessus d'un ennemi Sélectionnez l'ennemi en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D puis appuyez sur le bouton A ou C Vous pouvez annuler une commande en appuyant sur le bouton B jusqu'à ce que le symbole disparaisse Choisissez alors une nouvelle commande Lorsque toutes les commandes ont été spécifiées le combat commence

Après chaque attaque le degré des dommages subis par chaque ennemi ou personnage est affiché Si un ennemi n'a plus de HP il disparaît Si votre personnage n'a plus de HP il est à l'article de la mort Une icône représentant un trait horizontal apparaît alors dans la fenêtre du personnage qui demeure hors combat tant que l'on n'utilise pas un remède approprié ou que l'on ne l'emmène pas dans une auberge pour récupérer

Le combat se termine lorsque tous les ennemis ont été détruits Un écran vous indique combien de points d'expérience de Meseta de points d'aptitude ou de technique vos personnages ont gagné au combat

Según seleccione una orden para cada personaje el símbolo para esa orden aparecerá en la ventana de ese personaje Si ha seleccionado una táctica que es efectiva sólo sobre un enemigo aparecerá una flecha encima de uno de sus enemigos Elija a su enemigo pulsando el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA y luego pulsando el Botón A o C Podrá cancelar una orden pulsando el Botón B hasta que el símbolo desaparezca A continuación seleccione una orden nueva Cuando todas las órdenes estén ajustadas comenzará la ronda de combate

Después de cada ataque la cantidad de daño será visualizada para cada enemigo o personaje El enemigo desaparecerá cuando sus puntos de acierto se agoten Si los puntos de acierto de un personaje se ponen a 0 el personaje se encontrará cerca de la muerte Aparecerá un icono de línea recta en la ventana de ese personaje y el personaje se pondrá fuera de acción hasta que se utilice un remedio apropiado, o hasta que él o ella sea llevado a una posada para recuperarse.

La lucha terminará cuando todos los enemigos sean derrotados Una pantalla le dirá cuántos puntos de experiencia meseta habilidades y técnicas han recogido sus personajes como resultado del combate

COMBINATION ATTACKS

Two or more characters can join Techniques and Skills to form powerful Combination Attacks. For example, Rune's Wet Technique can be combined with Chaz's Zan Technique to form a Blizzard Attack. A three-way combination results in the Tribaster shown here.

In order to combine the moves, the attacks must occur in succession. Use for the Blizzard Attack, Chaz's Zan must immediately follow Rune's Wet. Since characters attack in a descending order of power, most powerful attacks come first, you must assign the other characters less powerful attacks. As soon as you discover a Combination Attack, write it down. You can even put it into a macro later.

There is a total of 15 Combination Attacks. Can you find them all?

INJURIES

When two or more adversaries are hurling weapons and spells at each other, someone is bound to get hurt. Unfortunately, it isn't always an enemy. Some of your characters' injuries can be healed in battle if you use the appropriate Item, Skill or Technique.

KOMBINATIONSATTACKEN

Zwei oder mehr Spielfiguren können ihre Techniken und Fähigkeiten vereinigen, um schlagkräftige Kombinationsattacken auszuführen. Runes Wet-Technik kann beispielsweise mit Chaz' Zan-Technik zur Ausführung einer Blizzard-Attacke kombiniert werden. Eine Dreifachkombination führt zu dem hier gezeigten Tribaster.

Um die Bewegungen zu kombinieren, müssen die Attacken in rascher Folge ausgeführt werden. Für die Blizzard-Attacke muß Chaz' Zan unmittelbar auf Runes Wet folgen. Da die Spielfiguren in absteigender Rangordnung angreifen, die stärksten Attacken werden zuerst ausgeführt, müssen Sie den anderen Spielfiguren weniger starke Attacken zuordnen. Machen Sie sich eine Notiz sobald Sie eine Kombinationsattacke entdeckt haben. Sie können sie später sogar in ein Makro einbauen.

Es gibt insgesamt 15 Kombinationsattacken. Können Sie alle herausfinden?

VERLETZUNGEN

Wenn zwei oder mehr Widersacher sich Waffen und Zaubersprüche entgegenschleudern, wird früher oder später einer verletzt werden. Leider ist es nicht immer ein Gegner. Einige Ihrer Spielfiguren lassen sich während des Kampfes heilen, wenn Sie einen geeigneten Gegenstand, eine Fähigkeit oder Technik benutzen.

ATTAQUES COMBINÉES

Plusieurs personnages peuvent mettre leurs techniques et aptitudes en commun pour exécuter de puissantes attaques combinées. La technique Wat de Rune peut par exemple être combinée avec la technique Zan de Chaz pour une attaque Blizzard. Une triple combinaison permet d'exécuter le Triblaster représenté ici.

Pour combiner des coups spéciaux, il faut exécuter les attaques successivement ainsi, pour l'attaque Blizzard, le Zan de Chaz doit suivre immédiatement le Wat de Rune. Les personnages attaquent par ordre de force décroissante : les attaques les plus puissantes sont exécutées en premier. Vous devez donc attribuer aux autres personnages des attaques moins puissantes. Lorsque vous découvrez une attaque combinée, notez-la : vous pourrez même la placer dans une macro plus tard.

Il y a au total 15 attaques combinées. Parviendrez-vous à les trouver toutes ?

LES BLESSURES

Lorsqu'on s'amuse avec des armes et des sortilèges, rien d'étonnant à ce qu'il y ait des blessés. Malheureusement, ils ne sont pas tous du côté ennemi. Certains objets, aptitudes ou techniques vous permettent de soigner les blessures de vos personnages pendant les combats.

ATAQUES COMBINADOS

Dos o más personajes podrán unir sus técnicas y habilidades para formar potentes ataques combinados. Por ejemplo, la técnica Wat de Rune podrá ser combinada con la técnica Zan de Chaz para formar un ataque Blizzard. Una combinación a tres bandas producirá el Triblaster mostrado a continuación.

Para combinar los movimientos, los ataques deberán realizarse en sucesión : el para el ataque Blizzard, el Zan de Chaz deberá suceder inmediatamente al Wat de Rune). Debido a que los personajes atacarán en un orden descendiente de potencia, la mayoría de los ataques potentes se realizarán antes : deberá asignar a los otros personajes ataques menos potentes. Tan pronto como descubra un ataque combinado, anótelo ! Incluso podrá ponerlo en un macro más tarde.

Hay un total de 15 ataques combinados. ¿Puede encontrarlos todos?

HERIDAS

Cuando dos o más adversarios estén disparando armas y lanzando hechizos entre ellos, es probable que alguien resulte herido. Por desgracia, no será siempre un enemigo. Algunas de las heridas de sus personajes podrán ser curadas durante la lucha si utiliza el objeto, habilidad o técnica apropiada.

1. **Unconscious**: When the letters turn blue and a "sleep" icon appears, the character is out cold and can't fight until he or she regains consciousness.

Poisoned: When all the letters in the character window turn yellow, the character has been poisoned. The character can still fight, but as the character moves, his or her HP drops steadily until the poison is cured.

2. **Paralyzed**: When the letters turn blue and a lightning icon appears, the character has been paralyzed and can't fight.

3. **Near Death**: A flatline icon appears when the character's HP reaches 0. This character is completely out of action unless a special remedy is used or the party spends the night at an inn. In the case of an android, movement, HP and Technique Points are gradually replaced.

GAME OVER

The game ends when all your characters are Near Death. The Sega Logo appears. When you restart the game, your characters will appear where you last saved the game.

1. **Bewußtlos**: Wenn die Schrift blau wird und ein "Schlaf"-Symbol erscheint, ist die Spielfigur bewußtlos und kann nicht kämpfen, bis sie das Bewußtsein wiedererlangt.

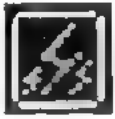
Vergiftet: Wenn die Schrift im Spielfigurenfenster gelb wird, ist die Spielfigur vergiftet worden. Die Spielfigur kann noch kämpfen, aber wenn sie sich bewegt, nimmt ihre HP-Zahl ständig ab, bis die Vergiftung kuriert wird.

2. **Gelähmt**: Wenn die Schrift blau wird und ein "Blitz"-Symbol erscheint, ist die Spielfigur gelähmt und kann nicht kämpfen.

3. **Dem Tode nahe**: Ein Strichsymbol erscheint, wenn die HP-Zahl der Spielfigur 0 erreicht. Diese Spielfigur ist vollkommen außer Gefecht gesetzt, bis ein spezielles Heilmittel benutzt wird, oder die Gruppe in einer Herberge übernachtet. Wenn es sich um einen Androiden handelt, werden Bewegungs-HP und Technikpunkte allmählich ersetzt.

SPIEL-ENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Ihre Spielfiguren dem Tode nahe sind. Das Sega Logo erscheint dann. Wenn Sie das Spiel wieder starten, erscheinen Ihre Spielfiguren an der Stelle, an der Sie das Spiel zuletzt sichergestellt haben.



Evanouissement Lorsque les lettres deviennent bleues et qu'une icône sommeil apparaît le personnage est évanoui et ne peut combattre tant qu'il n'a pas repris connaissance

Empoisonnement Lorsque toutes les lettres dans la fenêtre du personnage deviennent jaunes le personnage a été empoisonné peut encore combattre mais lorsqu'il se déplace ses HP diminuent constamment jusqu'à ce qu'il soit guéri

Paralysie Lorsque les lettres deviennent bleues et qu'une icône représentant la foudre apparaît le personnage est paralysé et ne peut combattre

L'article de la mort Lorsque le personnage n'a plus de HP une cône représentant un trait horizontal apparaît Ce personnage ne peut combattre tant que l'on n'utilise pas de remède spécial ou que le groupe ne passe pas la nuit dans une auberge Dans le cas d'un androïde les points de mouvement les HP et les points de technique sont progressivement restaurés

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque tous vos personnages sont à l'article de la mort Le logo Sega apparaît alors Lorsque vous recommencez le jeu vous retrouvez vos personnages à Londroit où vous avez sauvegardé le jeu en dernier

Unconscious Inconsciente) Cuando las letras se vuelvan azules y aparezca un icono de sueño el personaje se quedará fuera de golpe y no podrá luchar hasta que recupere la conciencia

Poisoned (Envenenado) Cuando todas las letras en la ventana del personaje se vuelvan amarillas el personaje habrá sido envenenado El personaje todavía podrá luchar pero según se mueva sus puntos de acierto descenderán constantemente hasta que el envenenamiento sea curado

Paralyzed Paralizado) Cuando las letras se vuelvan azules y aparezca un icono con forma de rayo indicará que el personaje ha sido paralizado y no puede luchar

Near Death (Cerca de la muerte Cuando los puntos de acierto del personaje se reduzcan a 0 aparecerá un icono de línea recta Esta persona estará completamente fuera de acción a menos que se utilice un remedio especial o que el equipo pase la noche en una posada En el caso de un androide su movimiento puntos de acierto y puntos de técnica serán reemplazados gradualmente

JUEGO TERMINADO

El juego terminará cuando todos sus personajes estén cerca de la muerte Aparecerá el logotipo de Sega Cuando vuelva a comenzar el juego sus personajes aparecerán donde haya guardado el juego la última vez

VEHICLES

In the course of your adventure you will find vehicles that allow you to travel quickly across hostile terrain. To use a vehicle, access it through the Items menu the same way you would a regular item. Use the D-Button to move the vehicle around the screen. To leave a vehicle, simply enter a town or installation, or press Button A, B or C.

- LAND ROVER
- ICE DIGGER
- HYDROFOIL

However, even a fast-moving, armored vehicle won't keep you safe from attack. The vibrations from the ancient mechanics tend to irritate some of Motavia's bigger and nastier monsters. Fortunately, you have some heavy firepower to counter their attacks.

When a battle begins, the vehicle's control panel appears. Use the D-Button to select a command, and press Button A or C. Pressing Button B cancels the command.

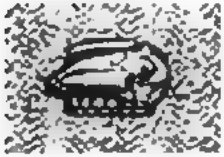
FAHRZEUGE

Im Laufe Ihres Abenteuers werden Sie Fahrzeuge finden, die es Ihnen ermöglichen, sich schnell durch feindliches Gebiet fortzubewegen. Um ein Fahrzeug zu benutzen, wählen Sie es auf dem Gegenstandsmenü auf die gleiche Weise wie einen normalen Gegenstand an. Mit Hilfe des Steuerkreuzes bewegen Sie das Fahrzeug über den Bildschirm. Um ein Fahrzeug zu verlassen, fahren Sie einfach in eine Stadt oder eine Einrichtung. Sie können aber auch die Taste A, B oder C drücken.

- LANDROVER
- EISBAGGER
- TRAGFLÜGELBOOT

Doch selbst in einem schnellen, gepanzerten Fahrzeug sind Sie nicht sicher vor Angriffen. Die von den alten mechanischen Mechanismen erzeugten Vibrationen reizen oft einige von Motavias größeren und gefährlicheren Monstern. Zum Glück verfügen Sie über starke Feuerkraft, um ihre Angriffe zu kontern.

Wenn eine Schlacht beginnt, erscheint die Kontrolltafel des Fahrzeugs. Wählen Sie einen Befehl mit Hilfe des Steuerkreuzes, und drücken Sie anschließend die Taste A oder C. Durch Drücken der Taste B wird der Befehl annulliert.



LES VÉHICULES

Dans le cours de vos aventures des véhicules vous permettront de traverser plus rapidement les terrains hostiles. Pour utiliser un véhicule, choisissez-le dans le menu des objets comme vous le faites pour les autres objets. Utilisez le bouton D pour déplacer le véhicule. Pour abandonner un véhicule, pénétrez simplement dans une ville ou une installation ou bien appuyez sur le bouton A, B ou C.

1 LAND ROVER

2 BRISE-GLACE

3 HYDROFOIL

Même dans un véhicule rapide et blindé vous n'êtes pas à l'abri des attaques. Les vibrations de ces vieux engins ont en effet tendance à irriter certains des monstres les plus énormes et les plus féroces de Motavia. Votre puissance de tir ne sera pas de trop pour y faire face.

Lorsque un combat commence, le tableau de bord du véhicule apparaît. A l'aide du bouton D, sélectionnez une commande, puis appuyez sur le bouton A ou C. Le bouton B permet d'annuler la commande.

VEHÍCULOS

En el curso de su aventura encontrará vehículos que le permitirán viajar rápidamente a través de terrenos hostiles. Para utilizar un vehículo, acceda a él por medio del menú de objetos de la misma forma que lo haría para un objeto normal. Utilice el Botón D para mover el vehículo por la pantalla. Para abandonar un vehículo, simplemente introduzcase en una ciudad o instalación, o pulse el Botón A, B o C.

1 TODOTERRENO

2 ROMPEHIELOS

3 HIDRONAVE

Sin embargo, incluso un vehículo blindado rápido no le mantendrá a salvo de ataques. Las vibraciones de las máquinas antiguas tenderán a irritar a algunos de los más grandes y peligrosos monstruos de Motavia. Afortunadamente, usted dispondrá de algunas armas pesadas para contrarrestar sus ataques.

Cuando comience una batalla, aparecerá el panel de control del vehículo. Utilice el Botón D para seleccionar una orden y pulse el Botón A o C. Pulsando el Botón B cancelará la orden.

① COMBAT WINDOW

② SPECIAL POINTS

Combat Window: This window is similar to the Battle Commands on page 36. ATTAC lets you fire a single attack at one enemy. OPTIN lets you select a special ray, missile or bomb. RUN lets you retreat.

Special Points: These are similar to Hit Points, and diminish whenever an enemy attacks successfully. If your Special Points drop to 0, the game ends. Special Points are completely restored after each battle. Weapons are restored when you spend the night at an Inn (see page 56).

SPACE TRAVEL

Later in the game, you will gain the means to travel to other planets. To access your spaceship and enter a spaceport, select a destination, press Button A or C, then sit back and enjoy the ride.

① KAMPFFENSTER

② SONDERPUNKTE

Kampffenster: Dieses Fenster ähnelt dem Kampfbildschirm auf Seite 36. ATTAC läßt Sie einen einzelnen Schuß auf einen Gegner abfeuern. OPTIN läßt Sie einen speziellen Strahl, eine Rakete oder Bombe wählen. RUN läßt Sie einen Rückzug ausführen.

Sonderpunkte: Diese sind den Trefferpunkten ähnlich und verringern sich jedesmal, wenn ein Gegner eine erfolgreiche Attacke startet. Wenn die Sonderpunkte auf 0 abfallen, ist das Spiel zu Ende. Sonderpunkte werden nach jeder Schlacht vollkommen wiederhergestellt. Waffen werden bei einer Übernachtung in einer Herberge wiederhergestellt (siehe Seite 56).

RAUMFAHRT

An späterer Stelle im Spiel werden Sie die Mittel erhalten, nach anderen Planeten zu reisen. Um Zugang zu Ihrem Raumschiff zu erhalten, müssen Sie einen Raumhafen finden und betreten. Wählen Sie einen Zielort und drücken Sie die Taste A oder C. Dann können Sie sich zurücklehnen und den Flug genießen.

⑦ FENÊTRE DE COMBAT

⑧ POINTS SPÉCIAUX

Fenêtre de combat Cette fenêtre est similaire à la fenêtre des commandes de combat de la page 37. ATTAC vous permet de lancer une seule attaque contre un ennemi. OPT.N vous permet de choisir un rayon spécial, un missile ou une bombe. RUN vous permet d'opérer une retraite stratégique.

Points spéciaux Ces points sont similaires aux points d'énergie (HP) ils diminuent lorsque vous êtes touché par les coups de l'ennemi. Lorsque vous n'avez plus de points spéciaux, le jeu se termine. Les points spéciaux sont entièrement restaurés après chaque combat. Les armes sont restaurées lorsque vous passez une nuit dans une auberge (voir page 57).

VOYAGE SPATIAL

Plus tard dans le jeu, vous obtiendrez les moyens de voyager vers d'autres planètes. Pour accéder à votre vaisseau spatial, trouvez un port spatial et pénétrez-y. Choisissez une destination et appuyez sur le bouton A ou C. Bon voyage !

⑦ VENTANA DE COMBATE

⑧ PUNTOS ESPECIALES

Ventana de combate Esta ventana es parecida a la de órdenes de combate de la página 37. ATTAC le permitirá lanzar un ataque contra un enemigo. OPT.N le permitirá seleccionar un rayo, misil o bomba especial. RUN le permitirá retirarse.

Puntos especiales: Estos son parecidos a los puntos de acierto y disminuyen siempre que un enemigo ataca con éxito. Si sus puntos especiales se reducen a 0, el juego terminará. Los puntos especiales serán repuestos en su totalidad después de cada combate. Las armas se repondrán cuando pase una noche en una posada (consulte la página 57).

VIAJE ESPACIAL

Más tarde durante el juego, obtendrá los medios para viajar a otros planetas. Para acceder a su nave espacial, encuentre y entre en un puerto espacial. Seleccione un destino, pulse el Botón A o C, y luego siéntese y disfrute del viaje.

IN THE CITY

Between bouts of exploring and combat you'll want to stop at the nearest town to rest and heal, replenish supplies, and catch up on the latest news. Talk to everyone you see—he or she may have information valuable to your quest.

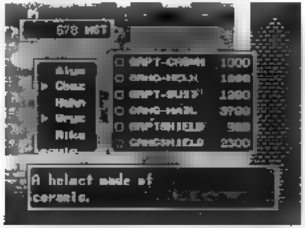
Shops

There are three kinds of shops: weapon shops, armor shops, and tool shops. Most of these shops have signs out front—a sword for a weapons or armor shop and a bag for a tool store. In addition, you might find some bargains at the local market stalls.

Making Purchases

Check out the shops in all the towns you visit, as you might be able to upgrade your equipment.

- Step right up to the person behind the counter and press Button A or C to talk. The salesperson asks you if you want to buy or sell. Select BUY and press Button A or C to see a list of available goods. The price of each item is listed on the right.



IN DER STADT

Wenn Sie müde von den Erkundungen und Kämpfen sind, werden Sie früher oder später mal eine Pause in der nächsten Stadt machen wollen, um sich auszuruhen, Verletzungen zu heilen, Vorräte aufzufüllen und die neusten Nachrichten zu hören. Sprechen Sie mit jeder Person, der Sie begegnen—sie hat möglicherweise Informationen, die Ihnen auf Ihrer Suche behilflich sein können.

Läden

Es gibt drei Arten von Läden: Waffenläden, Harnischläden und Werkzeugläden. Die meisten dieser Läden sind an den Aushängeschildern zu erkennen—ein Schwert für einen Waffen- oder Harnischladen, und eine Tasche für einen Werkzeugladen. Möglicherweise finden Sie auch einige günstige Angebote an den lokalen Marktständen.

Einkaufen

Durchstöbern Sie die Läden in jeder Stadt, die Sie besuchen, da Sie möglicherweise Ihre Ausrüstung verbessern können.

- Gehen Sie direkt auf die Person hinter dem Ladentisch zu und drücken Sie die Taste A oder C, um mit ihr zu sprechen. Der Verkäufer fragt Sie, ob Sie etwas kaufen oder verkaufen wollen. Wenn Sie BUY wählen und die Taste A oder C drücken, sehen Sie eine Liste der erhältlichen Waren. Der Preis jedes Gegenstands ist auf der rechten Seite aufgeführt.

EN VILLE

Entre les missions d'exploration et les combats, vous apprécierez de faire une halte en ville pour vous reposer, vous soigner, vous réapprovisionner et glaner des informations. Parlez à tous les habitants que vous rencontrez. Ils pourront vous fournir de précieux renseignements pour votre mission.

Magasins

Il y a trois types de magasins : les magasins d'armes, les magasins d'armures et les magasins d'outils. La plupart de ces magasins portent une enseigne : une épée pour un magasin d'armes ou d'armures et un sac pour un magasin d'outils. Vous pourrez également faire de bonnes affaires au marché local.

Faire des achats

Entrez dans les magasins de toutes les villes où vous séjournez. Vous y trouverez peut-être le moyen d'améliorer votre équipement.

- Allez jusqu'au vendeur derrière le comptoir et appuyez sur le bouton A ou C pour lui parler. Le vendeur vous demande alors ce que vous voulez acheter ou vendre. Sélectionnez BUY (acheter) et appuyez sur le bouton A ou C pour voir la liste des marchandises disponibles. Le prix de chaque article est indiqué à droite.

EN LA CIUDAD

Entre períodos de exploración y de lucha, usted querrá parar en la ciudad más cercana para descansar y recuperarse, reponer suministros y ponerse al tanto de las últimas noticias. Hable con todo el que vea —puede que tengan información valiosa para su misión.

Tiendas

Hay tres tipos de tiendas: tiendas de armas, tiendas de armadura y tiendas de herramientas. La mayoría de estas tiendas muestran símbolos fuera en la puerta: allí es donde verá una espada en las tiendas de armas o de armadura y una bolsa en las tiendas de herramientas. Además, puede que encuentre algunas rebajas en los puestos de mercado locales.

Realizar adquisiciones

Compruebe las tiendas en todas las ciudades que visite, ya que así podrá poner al día su equipamiento.

- Acérquese hasta la persona de detrás del mostrador y pulse el Botón A o C para hablarle. El vendedor le preguntará si quiere comprar o vender. Seleccione BUY y pulse el Botón A o C para ver una lista de mercancías disponibles. El precio de cada objeto se listará a la derecha.

- Use the D-Button to select an item, and the salesperson will give you information about that item. In the case of weapons or armor, the EQUIP window to the left tells you which character can use that weapon or armor. Press Button A or C to make the purchase. The salesperson will ask you to confirm your purchase. Select YES or NO and press Button A or C.
- Cancel selections and close your sales transaction by repeatedly pressing Button B.

Selling Extra Supplies. Weapons and items are in short supply on Motavia and can be sold for a reduced price.

- To sell an item or weapon, start a conversation with the person behind the counter, select SELL and press Button C.
- The salesperson will ask you what you want to sell, and your items list appears. Use the D-Button to highlight the object you want to sell, and press Button A or C to see the offered price.
- Press Button A or C again to make the sale. You can cancel selections and close your transaction by repeatedly pressing Button B.

- Wählen Sie einen Gegenstand mit Hilfe des Steuerkreuzes an, worauf der Verkäufer Ihnen Informationen über den Gegenstand gibt. Im Falle von Waffen oder Harnischen gibt das Ausrüstungsfenster (EQUIP) auf der linken Seite Aufschluß darüber, welche Spielfigur die Waffe oder den Harnisch benutzen kann. Drücken Sie die Taste A oder C, um den Kauf abzuschließen. Der Verkäufer bittet Sie dann, Ihren Kauf zu bestätigen. Wählen Sie entweder YES oder NO und drücken Sie anschließend die Taste A oder C.
- Durch mehrmaliges Drücken der Taste B können Sie Wahlen annullieren und Ihre Transaktion abschließen.

Verkauf von Extra-Vorräten. Waffen und Gegenstände sind knapp auf Motavia und können zu reduzierten Preisen verkauft werden.

- Um einen Gegenstand oder eine Waffe zu verkaufen, fangen Sie ein Gespräch mit der Person hinter dem Ladentisch an. Dann wählen Sie SELL und drücken die Taste C.
- Der Verkäufer fragt Sie, was Sie verkaufen wollen, worauf Ihre Gegenstandsliste erscheint. Heben Sie den Gegenstand, den Sie verkaufen wollen, mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor und drücken Sie anschließend die Taste A oder C, um das Preisangebot zu sehen.
- Drücken Sie die Taste A oder C erneut, um den Verkauf abzuschließen. Durch mehrmaliges Drücken der Taste B können Sie Wahlen annullieren und Ihre Transaktion abschließen.

- A l'aide du bouton D, choisissez un article. Le vendeur vous donne alors des informations sur ce dernier. Dans le cas d'une arme ou d'une armure, la fenêtre d'ÉQUIPEMENT sur la gauche vous indique quel personnage peut l'utiliser. Appuyez sur le bouton A ou C pour conclure l'achat. Le vendeur vous demande de confirmer votre intention d'acheter. Sélectionnez YES ou NO et appuyez sur le bouton A ou C.

- Pour annuler une sélection et abandonner la transaction, appuyez à plusieurs reprises sur le bouton B.

Pour vendre ce que vous avez en trop. Vous pourrez facilement vendre des armes et objets à prix réduit car on manque de tout à Motavia.

- Pour vendre un objet ou une arme, parlez au vendeur, sélectionnez SELL et appuyez sur C.

- Le vendeur vous demande alors ce que vous voulez vendre et la liste de vos objets apparaît. À l'aide du bouton D, sélectionnez l'objet que vous voulez vendre, puis appuyez sur le bouton A ou C pour voir le prix offert.

- Appuyez à nouveau sur le bouton A ou C pour conclure la vente. Vous pouvez annuler une sélection et abandonner la transaction en appuyant à plusieurs reprises sur le bouton B.

- Utilice el Botón D para seleccionar un objeto y el vendedor le dará información acerca de ese objeto. En el caso de armas o armadura, la ventana de EQUIPAMIENTO de la izquierda le indicará qué personaje podrá utilizar esa arma o armadura. Pulse el Botón A o C para realizar la adquisición. El vendedor le pedirá confirmar su adquisición. Seleccione YES o NO y pulse el Botón A o C.

- Cancele selecciones y cierre la transacción de su compra pulsando el Botón B repetidamente.

Vender suministros extra: Las armas y los objetos son escasos en Motavia y se pueden vender a precio reducido.

- Para vender un objeto o arma, comience a conversar con la persona de detrás del mostrador, seleccione SELL y pulse el Botón C.

- El vendedor le preguntará qué quiere vender y aparecerá su lista de objetos. Utilice el Botón D para resaltar el objeto que quiera vender, y pulse el Botón A o C para ver el precio ofrecido.

- Pulse el Botón A o C de nuevo para efectuar la venta. Podrá cancelar selecciones y cerrar su transacción pulsando el Botón B repetidamente.

INNS

If you want to replenish your Technique Points, Skills and Hit Points, restock your vehicle or simply want to relax, nothing beats a night at the Inn. Unless you have certain Items, Skills or Techniques on hand, this is the only way to revive a character who's Near Death. Prices vary and overnight stays don't always come cheap, so watch your money reserves.

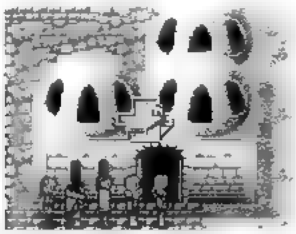
To purchase your night at the Inn, follow the same procedure as for making purchases.

HOME SWEET HOME

Well, one thing beats spending the night at an Inn. Spend the night at Alys' home in Aaedo and you get all the benefits of a stay at an Inn... for free.

THE HUNTER'S GUILD

Located in Alys's hometown, the Hunter's Guild provides weapons and armor at reasonable rates, offers interesting entertainment, and has a bulletin board of jobs you can take for extra cash and experience.



HERBERGEN

Wenn Sie Ihre Technikpunkte, Fähigkeiten und Trefferpunkte wiederherstellen, Ihr Fahrzeug wieder auftunen oder einfach nur ausspannen wollen, ist eine Übernachtung in einer Herberge unschlagbar. Falls Sie keine bestimmten Gegenstände, Fähigkeiten oder Techniken zur Hand haben, ist dies die einzige Möglichkeit, eine Spielfigur, die dem Tod nahe ist, wiederzubeleben. Die Preise sind unterschiedlich, und Übernachtungen sind nicht immer billig. Behalten Sie daher Ihre Geldreserven im Auge.

Um eine Übernachtung in der Herberge zu bezahlen, gehen Sie nach dem gleichen Verfahren wie bei Einkäufen vor.

TRAUTES HEIM, GLÜCK ALLEIN

Nur eines ist noch besser als eine Übernachtung in einer Herberge. Wenn Sie eine Nacht in Alys Haus in Aedo verbringen, kommen Sie in den Genuß sämtlicher Vorteile einer Übernachtung in einer Herberge – kostenlos.

DIE ZUNFT DER JÄGER

Die in Alys Heimatstadt befindliche Zunft der Jäger liefert Waffen und Rüstungen zu vernünftigen Preisen. Diese [illegible] interessante Unterhaltung und weist ein Schwarzes Brett mit Arbeiten auf, die Sie annehmen können, um zusätzliches Geld und Erfahrung zu gewinnen.

LES AUBERGES

Rien ne vaut une nuit à l'auberge pour restaurer vos points de technique, vos aptitudes et vos points d'energie, pour refaire le plein de carburant de votre véhicule ou tout simplement pour vous reposer. Si vous ne disposez pas de certains objets, aptitudes ou techniques, c'est le seul moyen dont vous disposez pour ranimer un personnage à l'article de la mort. Les auberges ne pratiquent pas toutes les mêmes prix et elles ne sont pas toujours bon marché. Attention à votre portefeuille.

Pour régler votre nuit à l'auberge, procédez de la même manière que pour un achat.

UNE NUIT CHEZ ALYS

Il y a tout de même quelque chose de mieux qu'une nuit à l'auberge. Une nuit chez Alys à Aledo vous aurez non seulement tous les avantages d'une nuit à l'auberge, mais en plus ce sera gratuit !

LA GUILDE DES CHASSEURS

Dans la ville d'Alys, la Guilde des Chasseurs vend des armes et des armures à des prix raisonnables et offre des divertissements intéressants. Sur son panneau de petites annonces, vous pourrez trouver des emplois qui vous permettront de gagner un peu d'argent et améliorer votre expérience.

POSADAS

Si quiere reponer sus puntos de técnica, habilidades y puntos de aciete, reabastecer su vehículo o simplemente quiere relajarse, no hay nada mejor que pasar una noche en la posada. A menos que tenga ciertos objetos, habilidades o técnicas en su posesión, esta será la única forma de revitalizar un personaje que esté cerca de la muerte. Los precios variarán, y las estancias nocturnas no resultarán siempre baratas, y por eso vigile sus ese vas de dinero.

Para pasar una noche en la posada, siga el mismo procedimiento que para realizar adquisiciones.

HOGAR DULCE HOGAR

Bueno, hay una cosa mejor que pasar la noche en una posada. Pase la noche en la casa de Alys en Aledo y obtendrá todos los beneficios de pasar la noche en una posada... gratis.

EL GREMIO DE CAZADORES

Ubicado en la ciudad natal de Alys, el gremio de cazadores suministra armas y armaduras a precios razonables, ofrece entretenimientos interesantes y tiene un tablero de anuncios de trabajos que usted podrá desempeñar para ganar más dinero y adquirir experiencia.

CHARACTERS

Here are some of the characters you'll encounter along the course of your journey. Listed here are only a few of their Techniques and Skills. See pp. 78 – 87 for descriptions of Techniques and Skills.

CHAZ

Age: 16
Status: Hunter
Techniques: Res, Tsu
Skills: Earth, Crosscut

Chaz was a child of the streets, headed for a rough future until the Hunter Alys Brangwin took him under her wing. Chaz is a first-rate swordsman with a quick temper and a keen eye.

SPIELFIGUREN

Lernen Sie nun einige der Spielfiguren kennen, denen Sie im Verlauf Ihrer Reise begegnen werden. Hier sind nur ein paar ihrer Techniken und Fähigkeiten aufgelistet. Ausführliche Beschreibungen der Techniken und Fähigkeiten finden Sie auf den Seiten 78 – 87.

CHAZ

Alter: 16
Status: Jäger
Techniken: Res, Tsu
Fähigkeiten: Erde, Kreuzschnitt

Chaz war ein Straßenkind und sah harten Zeiten entgegen, bis die Jägerin Alys Brangwin ihn unter ihre Fittiche nahm. Chaz ist ein erstklassiger Schwertkämpfer mit einem aufbrausenden Temperament und einem scharfen Auge.

LES PERSONNAGES

Voici quelques-uns des personnages que vous rencontrerez dans votre périple. Nous n'indiquons ci-que des techniques et aptitudes dont ils disposent. Pour la description des techniques et aptitudes, reportez-vous aux pages 79 à 88.

CHAZ

Âge : 16
État : Chasseur
Techniques : Res, Tsu
Aptitudes : Earth. Crosscut

Chaz était un enfant des rues sans avenir jusqu'à ce que la chasseuse Ays Brangwin le prenne sous son aile. Finement armé, Chaz est de caractère vif et emporté.

PERSONAJES

Estos son algunos de los personajes con los que se encontrará a lo largo de su viaje. Aquí se listan solamente algunas de sus técnicas y habilidades. Consulte las páginas 79 a 88 para las descripciones de las técnicas y habilidades.

CHAZ

Edad: 16
Estatus: Cazador
Técnicas: Res, Tsu
Habilidades: Earth, Crosscut

Chaz era un niño de la calle, a quien le esperaba un duro futuro hasta que la cazadora Ays Brangwin la apadrinó bajo su protección. Chaz es un espada de primera clase con un temperamento enérgico y un ojo vivaz.

ALYS

Age ??
Status Hunter
Techniques Fol, Shift, Saner
Skills Vortex

Alys's prowess as a Hunter has made her famous throughout Motavia. Not much is known about her past, but bits of it seem to keep popping up at odd moments, much to her embarrassment. She is most proficient with thrown weapons such as boomerangs and slicers.

HAHN

Age 24
Status Scholar
Techniques Res, Gelun
Skills Vision

Hahn hails from the village of Krup and is the son of an armorer. Bored with the monotonous work of forging weapons and determined to make his mark in the world, he greatly upset his father by going off to study at Motavia Academy. While physical fighting is not one of his specialties, Hahn has a wide range of Techniques to rely on in battle.

ALYS

Alter ??
Status Jägerin
Techniken Fol, Shift, Saner
Fähigkeiten Vortex

Alys's Können als Jägerin hat sie in ganz Motavia berühmt gemacht, obwohl über ihre Vergangenheit nicht viel bekannt ist, aber Bruchstücke davon scheinen ab und zu auftauchen zu wollen, was ihr sehr peinlich ist. Sie setzt bevorzugt Wurfwaffen, wie Bumerangs und Schlitzer.

HAHN

Alter 24
Status Gelehrter
Techniken Res, Gelun
Fähigkeiten Vision

Hahn kommt aus dem Dorf Krup und ist der Sohn eines Waffenschmieds. Weil ihn die eintönige Arbeit des Waffenschmiedens langweilte und er entschlossen war sich einen Namen in der Welt zu machen, verärgerte er seinen Vater sehr, als er fortging, um an der Motavia Akademie zu studieren. Körperliches Kämpfen ist nicht gerade seine Spezialität, aber Hahn verfügt über eine breite Palette an Techniken, auf die er sich im Kampf verlassen kann.

ALYS

Âge ??
État Chasseuse
Techn ques Foi, Shift, Saner
Aptitudes . Vortex

Aiys est célèbre dans tout Motavia pour ses prouesses a la chasse. On ignore à peu près tout de lui et elle se montre embarrassée lorsque que que chose transpire de son passé. Elle se montre particulièrement habile au lancer d'armes telles que boomerangs et slicers.

HAHN

Âge 24
Etat • Etudiant
Techniques Res. Gelun
Aptitudes • Vision

Hahn est le fils d'un armurier du village de Krup. Las de forger des armes et bien décidé à se faire un nom, il a vivement contrarié son père en allant faire des études à l'Académie de Motavia. Bien que la lutte ne soit pas son fort, il est très craint au combat car il est habile dans un grand nombre de techniques.

ALYS

Edad: ??
Estatus Cazadora
Técnicas Foi, Shift, Saner
Habilidades. Vortex

La habilidad como cazadora de Alys la ha hecho famosa por toda Motavia. No se sabe mucho sobre su pasado, pero parece que trazos de él están saliendo a la luz en los momentos cruciales... no más que para su vergüenza. Ella es más hábil con armas arrojadizas como bumerangs y machetes.

HAHN

Edad: 24
Estatus Escolar
Técnicas Res. Gelun
Habilidades. Vision

Hahn es natural de la aldea de Krup y es el hijo de un armero. Aburrido del trabajo monótono de forjar armas y determinado a dejar su marca en el mundo, decepciona enormemente a su padre abandonando para estudiar en la academia de Motavia. Aunque la lucha corporal no es una de sus especialidades, Hahn tiene una amplia gama de técnicas en la que confiar durante el combate.

RIKA

Age: ?
Status: Human
Techniques: Res. Saner. Deban
Skills: Illusion. Double Slash

Rika is a biological construct created by one of the last functioning computers on Motavia. Though she may be a little naive (a lifetime spent inside an underground computer complex doesn't offer much by way of life experience) she's a good warrior to have on your side in a scrap. Her favorite weapon is the Claw.

RUNE

Age: ??
Status: Wizard
Techniques: Foi. Wat. Gra. Arows. Hinas. Ryuka
Skills: Flaeli. Hewn

Rune is an old friend of Alys, though how they first met remains a mystery. How Alys managed to put up with him is a bigger mystery still. He's powerful and arrogant, and wields a type of power rarely seen on Motavia anymore: true magic.

RIKA

Alter: ?
Status: Numanin
Techniken: Res. Saner. Deban
Fähigkeiten: Illusion, Doppelhieb

Rika ist ein biologisches Geschöpf, das von einem der letzten noch funktionierenden Computer auf Motavia erzeugt wurde. Sie mag zwar etwas naiv sein (ein Leben in einem unterirdischen Computer-Komplex ist nicht besonders abwechslungsreich, was die Lebenserfahrung betrifft), aber bei einer Balgerei steht sie Ihnen als gute Kämpferin zur Seite. Ihre Lieblingswaffe ist die Klaue.

RUNE

Alter: ??
Status: Zauberer
Techniken: Foi. Wat. Gra. Arows. Hinas. Ryuka
Fähigkeiten: Flaeli. Hewn

Rune ist ein alter Freund von Alys, obschon ihre erste Begegnung ein Geheimnis bleibt. Wie es Alys schaffte, sich mit ihm auszufinden, ist ein noch größeres Geheimnis. Er ist stark und arrogant und besitzt eine Kraft, die auf Motavia kaum noch anzutreffen ist: echte Zauberkraft.

RIKA

Âge 1
Etat Numain
Techniques Res, Saner, Debar
Aptitudes : Illusion, Double Slash

Rika est la création biologique de l'un des ordinateurs les plus puissants de Motavia. Bien qu'elle soit assez naïve, une vie passée dans un complexe informatique souterrain n'a pas amélioré ses choses). Il est bon de l'avoir à ses côtés au combat. Son arme favorite est le crochet.

RUNE

Age ??
Etat Mage
Techniques Foi, Wat, Gra, Arows, Hinas, Ryuka
Aptitudes : Flaeli, Hewn

Rune est un vieil ami d'Alys. Il endroit où il a connu Alys est un mystère, et comment Alys fait pour s'entendre avec lui, un mystère plus grand encore ! Fort et arrogant, Rune a des pouvoirs que l'on ne rencontre plus guère à Motavia : la vraie magie.

RIKA

Edad 1
Estatus Numana
Técnicas. Res, Saner, Debar
Habilidades Ilusion, Double Slash

Rika es una construcción biológica creada por uno de los últimos ordenadores que funcionan en Motavia. Aunque puede que sea algo ingenua, una vida transcurrida dentro de un complejo informático subterráneo no ofrece mucha experiencia de vida, será una buena luchadora para tenerla de su lado en una pelea. Su arma favorita es la garra.

RUNE

Edad ??
Estatus Hechicero
Técnicas: Foi, Wat, Gra, Arows, Hinas, Ryuka
Habilidades Flaeli, Hewn

Rune es un viejo amigo de Alys, aunque el modo en que se conocieron es un misterio. Como Alys se las arregló para aguantarle es todavía un misterio mayor. Él es poderoso y arrogante y ejerce un tipo de poder raramente visto jamás en Motavia: magia de verdad.

WREN

Age: 998
Status: Android
Techniques: None
Skills: Recover, Flare, Spark, Barrier

Wren offers a cool, objective counterpoint to some of the hotter tempers blazing within the group. He'll provide information and insight into your quest.

DEMI

Age: 324
Status: Android
Techniques: None
Skills: Recover, Stasis Beam, Spark, Barrier, Medic Power

Like Wren, this small, powerful android will provide direction for your ques

WREN

Alter: 998
Status: Androide
Techniken: Keine
Fähigkeiten: Wiedergewinnung, Fackel, Funken, Barriere

Wren stellt einen nüchternen, objektiven Gegenpol zu einigen der heißeren Temperamente dar, die in der Gruppe lodern. Er wird Ihre Suche durch Informationen und Verständnis bereichern.

DEMI

Alter: 324
Status: Androide
Techniken: Keine
Fähigkeiten: Wiedergewinnung, Staustrahl, Funken, Barriere, Medizinerkraft

Wie Wren wird dieser kleine, aber starke Androide Ihrer Suche ein Ziel geben.

WREN

Âge 998
État Androïde
Techniques : Aucune
Aptitudes Recover, Flare, Spark, Barrier

Rationnel et posé, Wren est un élément modérateur parmi les membres bouillants du groupe. Il vous sera utile par ses connaissances et sa perspicacité.

DEMI

Âge 324
État Androïde
Techniques Aucune
Aptitudes Recover, Stasis Beam, Spark, Barrier, Medic Power

Tout comme Wren, cette petite androïde solide saura vous guider dans vos recherches.

WREN

Edad 998
Estatus Androide
Técnicas Ninguna
Habilidades. Recover, Flare, Spark, Barrier

Wren ofrece un contrapunto frío y objetivo a algunos de los más temperamentales que relucen dentro del grupo. É aportará información y perspicacia a su misión.

DEMI

Edad 324
Estatus Androide
Técnicas Ninguna
Habilidades. Recover, Stasis Beam, Spark, Barrier, Medic Power

Como Wren, esta pequeña y poderosa androide aportará orientación a su misión.

GRYZ

Age: 19
Status: Motavian Soldier
Techniques: Brose
Skills: Crash

Gryz lives to avenge his parents, who were killed when the dark wizard Zio destroyed the village of Molcum. The only other surviving member of his family is his little sister, who remains in the village of Tonoe. Gryz relies on brute strength and his skill with the axe.

RAJA

Age: 85
Status: Priest
Techniques: Res. Anti. Rimpa. Sar
Skills: Blessing, Holyword, Miracle, Ataraxia

Raja is a sarcastic old priest who protected the Temple of Ryuon until someone had the nerve to land a large spaceship on it. His healing skills will be handy to have around when the fighting gets intense.

GRYZ

Alter: 19
Status: Motavanische Soldat
Techniken: Brose
Fähigkeiten: Schlag

Gryz lebt nur um ein Ziel: seine Eltern zu rächen, die getotet wurden, als der finstere Zauberer Zio das Dorf Molcum zerstörte. Das einzige andere überlebende Mitglied seiner Familie ist seine kleine Schwester, die noch in dem Dorf Tonoe wohnt. Gryz verläßt sich auf seine rohe Kraft und sein Können mit der Axt.

RAJA

Alter: 85
Status: Priester
Techniken: Res. Anti. Rimpa. Sar
Fähigkeiten: Segen, Heiliges Wort, Wunder, Ataraxia

Raja ist ein sarkastischer alter Priester, der den Tempel von Ryuon beschutzte, bis jemand die Frechheit besaß, mit einem großen Raumschiff darauf zu landen. Seine Heilkünste werden sich als sehr nutzlich erweisen, wenn der Kampf heftig wird.

GRYZ

Age 19
Etat Soldat motavien
Techniques Brose
Aptitudes Clash

Gryz a un seul but dans la vie : venger ses parents qui ont été tués lorsque Zio le mage noir a détruit le village de Molcum. La seule autre survivante de la famille est sa petite sœur qui habite au village de Tonoe. Gryz est vigoureux et manie la hachette avec art.

RAJA

Âge 85
Etat Prêtre
Techniques Res Anti Rimpa, Sar
Aptitudes Blessing, Holyword, Miracle, Ataraxia

Raja est un vieux prêtre sarcastique. Il garde le Temple de Ryuon jusqu'à ce que qu'un grand vaisseau spatial vienne y atterrir. Ses talents de guérisseur vous seront utiles au feu de l'action.

GRYZ

Edad 19
Estatus Soldado motavo
Tecnicas Brose
Habilidades Crash

Gryz vive para vengar a sus padres, que fueron asesinados cuando el tenebroso hechicero Sio destruyó la aldea de Molcum. El otro único miembro superviviente de su familia es su pequeña hermana que permanece en la aldea de Tonoe. Gryz confía en la fuerza bruta y en su habilidad con el hacha.

RAJA

Edad 85
Estatus Sacerdote
Técnicas Res Anti Rimpa, Sar
Habilidades Blessing, Holyword, Miracle, Ataraxia

Raja es un viejo sacerdote sarcástico que protegió el templo de Ryuon hasta que alguien tuvo la osadía de aterrizar una gran nave espacial sobre él. Sus poderes curativos serán prácticos cuando la lucha se intensifique.

KYRA

Age 18
Status Esper
Techniques ?
Skills ?

Kyra is a very powerful psychic who befriends your group. It is up to you to discover her capabilities.

KYRA

Alter 18
Status Esperin
Techniken ?
Fähigkeiten ?

Kyra ist eine sehr machtige Person mit übernatürlichen Kräften, die sich ihrer Gruppe anschließt. Es liegt an Ihnen, ihre Fähigkeiten zu entdecken.

KYRA

Âge : 18
Etat : Esper
Techniques : ?
Aptitudes : ?

Kyra est un médium à très grands pouvoirs qui s'est né avec votre groupe. A vous de découvrir ses capacités

KYRA

Edad: 18
Estatus: Esper
Técnicas: ?
Habilidades: ?

Kyra es una poderosa psicologa que ofrecerá amistad a su grupo. Será la tarea de usted descubrir sus posibilidades

TOOLS OF THE TRADE

Items, weapons and armor can be purchased at shops and stalls, or picked up from defeated enemies.

ITEMS

Monomate, **Dimate**, **Trimate** restore character HP. The more powerful the restorative, the higher the price.

2. **Antidote** cures one poisoned character.
3. **Anti-Paralyze** cures one character of paralysis.
4. **Telepipe** transports the entire party to any town or village visited previously.
5. **Escapipe** transports the entire party out of a dangerous situation—such as a maze or dungeon—to a relatively safe place.

DAS HANDWERKSZEUG

Gegenstände, Waffen und Rüstungen können in Läden und an Ständen gekauft oder von besiegten Gegnern genommen werden.

GEGENSTÄNDE

Monomate, **Dimate**, **Trimate** stellen die HP-Zahl einer Spielfigur wieder her. Je stärker das Stärkungsmittel, desto höher der Preis.

2. **Gegenmittel** heilt eine vergiftete Spielfigur.
3. **Anti-Paralyze** heilt eine Spielfigur von Lähmung.
4. **Telepipe** transportiert die gesamte Gruppe zu jedem Ort (Stadt oder Dorf), den sie vorher besucht hat.
5. **Escapipe** transportiert die gesamte Gruppe aus einer gefährlichen Situation—z.B. einem Labyrinth oder Verlies—zu einem relativ sicheren Ort.

LES OUTILS PROFESSIONNELS

Pour obtenir des objets, des armes et des armures, vous faudra-t-il les acheter dans les magasins ou sur les marchés, ou les prendre à vos ennemis ?

LES OBJETS

Monomates, dimates, trimates : Ils restaurent les HP des personnages. Plus la restauration est importante, plus le prix à payer est élevé.

Antidote : Guérit un personnage empoisonné.

Anti-paralysant : Guérit un personnage paralysé.

Télétube : Transporte tout le groupe dans une ville ou un village déjà visités.

Tube d'échappée : Sort tout le groupe d'une situation dangereuse telle qu'un labyrinthe ou un donjon.

HERRAMIENTAS DE INTERCAMBIO

Los objetos, armas y armadura podrán ser adquiridas en tiendas y puestos o recogidas de enemigos derrotados.

OBJETOS

Monomato, Dimate y **Trimate** restaurarán los puntos de acierto de personaje. Cuanto más fuerte sea el restaurador, mayor será su precio.

antídoto cura a un personaje envenenado.

anti-paralizador cura a un personaje paralizado.

Teletubo transporta al equipo entero a cualquier ciudad o aldea ya visitada anteriormente.

tubo de escape saca al equipo entero de una situación peligrosa —tal como un laberinto o mazmorra— a un lugar relativamente seguro.

WEAPONS

Weapons are made from various materials and technologies. Try each kind out to see which suits a character best.

Dagger is a small, short knife carried by almost everyone on Motavia. Good for very close fighting.

2. **Knife** is a larger, more capable weapon favored by Hunters. It leaves one hand free for a protective shield.

3. **Boomerang** functions best at a distance. If thrown properly, the boomerang can inflict damage on several enemies at a time.

4. **Slicer** features long, sharp blades that make it deadlier than the boomerang. The blades can be folded for easy carrying.

5. **Claw** is as effective as a sword, but only at very close range. Only a skilled wielder who is light and agile can use the claw.

WAFFEN

Waffen werden aus verschiedenen Materialien mit verschiedenen Techniken hergestellt. Probieren Sie jede Waffenart aus, um zu sehen, welche am besten für eine Spielfigur geeignet ist.

Dolch ist ein kleines, kurzes Messer, das fast jeder auf Motavia mit sich führt. Eignet sich gut für sehr engen Nahkampf.

2. **Messer** ist eine größere und fähigere Waffe, die von Jägern bevorzugt wird. Sie läßt eine Hand frei für einen Schutzschild.

3. **Bumerang** wirkt am besten aus größerer Entfernung. Wenn er richtig geworfen wird, kann ein Bumerang mehreren Gegnern gleichzeitig Schaden zufügen.

4. **Schlitzer** besitzt lange, scharfe Klingen, die ihn tödlicher machen als ein Bumerang. Die Klingen können zum leichteren Tragen zusammengeklappt werden.

5. **Klaue** ist genauso wirksam wie ein Schwert, aber nur aus sehr kurzer Entfernung. Nur ein geschickter Schwertfechter, der leicht und behende ist, kann die Klaue benutzen.

LES ARMES

Les armes sont fabriquées en matières diverses en utilisant différentes technologies. Essayez-les toutes pour voir celles qui conviennent le mieux à votre personnage.

1. **Dague** : Un petit couteau court que presque tout le monde a sur soi à Motavia. Très utile pour les combats rapprochés.
2. **Coutelas** : Une arme plus longue et plus efficace très appréciée des chasseurs. Il laisse une main libre pour le bouclier.
3. **Boomerang** : Il est surtout efficace lorsqu'il est lancé depuis une certaine distance. Correctement envoyé, il peut infliger des dommages à plusieurs ennemis à la fois.
4. **Slicer** : Constitué par de longues lames tranchantes, il est plus meurtrier que le boomerang. On peut replier ses lames pour le transporter.
5. **Crocher** : Il est aussi efficace qu'une épée, mais il doit être utilisé tout près de l'adversaire. Pour l'utilisation du crochet, la légèreté et l'agilité comptent autant que l'adresse.

ARMAS

Las armas están hechas por medio de varios materiales y tecnologías. Pruebe cada tipo para ver cuál le va mejor a cada personaje.

1. La **daga** es un cuchillo pequeño y corto que llevan casi todos en Motavia. Es bueno para una lucha muy de cerca.
2. El **cuchillo** es un arma más larga y más potente preferida por los cazadores. Permite dejar una mano libre para un escudo protector.
3. El **bumerang** funciona mejor a cierta distancia. Si se lanza correctamente, puede causar daño sobre varios enemigos de una vez.
4. El **machete** presenta cuchillas largas y afiladas que lo hacen más mortífero que el bumerang. Las cuchillas pueden plegarse para un transporte más fácil.
5. La **garra** es tan efectiva como una espada, pero solamente en una distancia muy corta. Solamente podrá ser utilizada por un luchador ligero y ágil.

- **Sword** is a powerful weapon, but its length requires the use of both hands and some degree of skill to be used effectively.
- **Axe** is also very powerful and effective. However, wielding an axe takes powerful muscles and the use of both hands.

ARMOR

Leather Cloth is made from sandworm hide. It is one of the most common and versatile resources on Motavia. Leather items are light and offer freedom of movement, though not much protection.

Armor and Mail exist in various forms: ceramics, steel, titanium and others. Try them on your characters to see which is best.

Schwert ist eine starke Waffe, aber seine Länge erfordert den Gebrauch beider Hände und ein gewisses Maß an Können, um es wirksam einzusetzen.

- **Axt** ist ebenfalls sehr stark und effektiv. Das Schwingen einer Axt erfordert jedoch kräftige Muskeln und den Gebrauch beider Hände.

HARNISCH

Lederjacke wird aus Sandwurmhaut hergestellt. Sie ist eines der am weitesten verbreiteten und vielseitigen Kleidungsstücke auf Motavia. Lederjacken sind leicht und bieten Bewegungsfreiheit, aber nicht viel Schutz.

- **Harnische und Kettenpanzer** gibt es in verschiedenen Formen, aus Keramik, Stahl, Titan und anderen Materialien. Probieren Sie sie an Ihren Spielfiguren aus, um zu sehen, welche am besten geeignet sind.

5. **Épée** : Une arme puissante qu'il faut tenir des deux mains car elle est longue. Une certaine habileté est nécessaire pour l'utiliser efficacement.

7. **Hachette** : Également très efficace, la hachette doit être tenue des deux mains et demande du muscle.

ARMURES

1. **Toile de cuir** : Faite de peaux de vers de sable, la toile de cuir est une des ressources les plus répandues de Motavia. Les articles en cuir sont légers et laissent la liberté des mouvements, mais ils n'offrent guère qu'une protection limitée.

7. **Armures et cottes de mailles** : Elles existent en diverses matières telles que la céramique, l'acier ou le titane. Essayez-les sur vos personnages pour voir celles qui leur conviennent le mieux.

5. **La espada** es un arma potente, pero su longitud requiere el uso de ambas manos y algo de habilidad para utilizarla con eficacia.

7. **El hacha** es también muy potente y efectiva. Sin embargo, el manejar un hacha requiere músculos fuertes y el uso de ambas manos.

ARMADURA

1. **La ropa de cuero** está hecha de piel de gusano. Es uno de los recursos más comunes y versátiles en Motavia. Los artículos de cuero son ligeros y ofrecen libertad de movimientos, aunque no mucha protección.

7. **La armadura y la malla** existen en varias formas: cerámicas, de acero, titanio y otros. Pruébelas sobre sus personajes para ver cuál es la mejor.

3 **Shields** are made from materials that range from hardened leather to ceramics, steel and titanium. Strength and weight vary.

4 **Helmet** offers head protection, and is worn by men.

5 **Crown** is the equivalent head protection worn by women.

6 **Circlet** offers little protection, but increases mental powers.

3 **Schilde** werden aus Materialien hergestellt, die von gehärtetem Leder über Keramik und Stahl bis zu Titan reichen. Haltbarkeit und Gewicht sind unterschiedlich.

4 **Helm** bietet Kopfschutz und wird von Männern getragen.

5 **Krone** ist der entsprechende Kopfschutz für Frauen.

6 **Reif** bietet wenig Schutz, steigert aber geistige Kräfte.

3

4

5

6

Boucliers : Leur matière peut aller du cuir durci à la céramique, l'acier ou le titane. Leur résistance et leur poids varient en conséquence.

Casques : Protègent la tête. Portés par les hommes.

Couronnes : Comme le casque, elles protègent la tête. Portées par les femmes.

Bandeaux : Leur protection est faible, mais ils augmentent les capacités mentales.

Los escudos están hechos de materiales que van desde cuero endurecido hasta materiales cerámicos, de acero y titanio. La dureza y el peso varían.

El **casco** ofrece protección a la cabeza, y lo visten los hombres.

La **corona** es la protección de cabeza equivalente que visten las mujeres.

El **circlet** ofrece poca protección, pero aumenta los poderes de la mente.

TECHNIQUES

Following are some of the Techniques your characters will learn. Some are reserved for battle only, while others can be used in Camp. All Techniques take up a character's TP, and the more powerful the Technique, the more TP is used. A Technique might not work in battle against a certain type of enemy or defense, but the TP is used up anyway.

BATTLE TECHNIQUES

Affect one enemy on screen.

FOI, GIFOI, NAFOI blast the enemy with a bolt of flame.

WAT, GIWAT, NAWAT freeze the enemy by dropping the temperature of the surrounding area.

VOL kills the enemy by destroying its nervous system.

TSU, GITHU, NATHU blast the enemy with an arrow of light.

Affect all enemies on screen.

ZAN, GIZAN, NAZAN suffocate enemies by turning the surrounding area into a vacuum.

TECHNIKEN

Hier sind einige der Techniken aufgeführt, die Ihre Spielfiguren lernen werden. Einige bleiben dem Kampf vorbehalten, während andere im Lager benutzt werden können. Alle Techniken zehren am TP-Vorrat einer Spielfigur, und je stärker die Technik ist, desto mehr TP wird verbraucht. Es kann durchaus sein, daß eine Technik im Kampf gegen eine bestimmte Art von Gegner oder bei der Verteidigung wirkungslos ist, aber der TP-Vorrat wird trotzdem verbraucht.

KAMPFTECHNIKEN

Beeinflussung eines Gegners auf dem Bildschirm:

FOI, GIFOI, NAFOI zerstören den Gegner mit einem Flammenstrahl.

WAT, GIWAT, NAWAT lassen den Gegner durch Absenken der Umgebungstemperatur erstarren.

VOL tötet den Gegner durch Zerstörung seines Nervensystems.

TSU, GITHU, NATHU zerstören den Gegner mit einem Lichtpfeil.

Beeinflussung aller Gegner auf dem Bildschirm.

ZAN, GIZAN, NAZAN ersticken die Gegner, indem sie die Umgebung in ein Vakuum verwandeln.

TECHNIQUES

Voici maintenant quelques techniques que vos personnages devront apprendre. Certaines sont exclusivement destinées au combat, d'autres peuvent être utilisées au camp. Toutes utilisent les TP du personnage. Plus la technique est puissante, plus elle demande de TP. Lorsque vous avez recours à une technique, les TP correspondants sont utilisés même si cette technique n'est pas efficace contre un certain type d'ennemi ou de défense.

TECHNIQUES DE COMBAT

Techniques affectant un seul ennemi à l'écran.

FOI, GIFOI, NAFOI : Foudroient l'ennemi avec un éclair de flammes.

WAT, GIWAT, NAWAT : Gèlent l'ennemi en faisant tomber la température autour de lui.

VOL : Tue l'ennemi en détruisant son système nerveux.

TSU, GITHU, NATHU : Foudroient l'ennemi avec une flèche de lumière.

Techniques affectant tous les ennemis à l'écran

ZAN, GIZAN, NAZAN : Asphyxient les ennemis en faisant le vide autour d'eux.

TÉCNICAS

A continuación se muestran algunas de las técnicas que aprenderán sus personajes. Algunas están reservadas solamente para la lucha, mientras que otras pueden utilizarse en el campo. Todas las técnicas harán uso de los puntos de acierto de un personaje y cuanta más potente sea la técnica, más puntos de técnica se utilizarán. Puede que una técnica no funcione para luchar contra un cierto tipo de enemigo o defensa, pero los puntos de técnica serán utilizados de todas formas.

TÉCNICAS DE COMBATE

Afectan a un enemigo de la pantalla.

FOI, GIFOI, NAFOI golpean al enemigo con una ráfaga de llamas.

WAT, GIWAT, NAWAT congelan al enemigo descendiendo la temperatura del área circundante.

VOL mata al enemigo destruyendo su sistema nervioso.

TSU, GITHU, NATHU golpean al enemigo con una flecha de luz.

Afectan a todos los enemigos de la pantalla.

ZAN, GIZAN, NAZAN sofocan a los enemigos poniendo el área circundante al vacío.

GRA, GIGRA, NAGRA crushes enemies with a powerful gravity wel

MEGID disintegrates the molecular structure of all enemies on screen

BOLT kills enemies by destroying their nervous systems.

GELUN causes enemies to age quickly and reduces attack strength

DORAN slows down enemy reaction speed.

BROSE suddenly expands enemy body mass to twice the normal size resulting in damage

RIMIT interferes with enemy nervous systems resulting in unconsciousness.

BOOST TECHNIQUES

Use these Techniques to boost the abilities of your characters while they are in battle. These Techniques do not boost character HP.

SHIFT increases the physical attack strength of one active character

SANER increases reaction speed of all active characters

DEBAN creates a shield before all active characters, increasing their defensive strength

GRA, GIGRA, NAGRA zerschmettern die Gegner mit einer starken Schwerkraftquelle

MEGID löst die Molekularstruktur aller Gegner auf dem Bildschirm auf

BOLT tötet die Gegner durch Zerstörung ihres Nervensystems

GELUN läßt Gegner rasch altern und reduziert ihre Angriffskraft

DORAN verlangsamt die Reaktionsschnelligkeit der Gegner

BROSE dehnt die Körpermasse der Gegner plötzlich auf das Zweifache ihrer normalen Größe aus, was zu ihrer Zerstörung führt

RIMIT stört das Nervensystem der Feinde, was zu Bewußtlosigkeit führt

VERSTÄRKUNGSTECHNIKEN

Benutzen Sie diese Techniken, um die Fähigkeiten ihrer Spielfiguren im Kampf zu verstärken. Diese Techniken erhöhen nicht die HP Zahl einer Spielfigur

SHIFT erhöht die körperliche Angriffskraft einer aktiven Spielfigur

SANER erhöht die Reaktionsschnelligkeit aller aktiven Spielfiguren.

DEBAN erzeugt einen Schutzschild vor allen aktiven Spielfiguren und erhöht dadurch ihre Verteidigungskraft

GRA, GIGRA, NAGRA Écrasent les ennemis avec un puissant puits à gravitation

MEGID Desintegre la structure moléculaire de tous les ennemis à l'écran

BOLT Tue les ennemis en detruisant leur système nerveux

GELUN Provoque le vieillissement rapide des ennemis et réduit leur force d'attaque

DORAN Diminue la vitesse de réaction des ennemis

BROSE Fait doubler brusquement le volume du corps des ennemis causant des dommages

RIMIT Interfere avec le systeme nerveux des ennemis causant leur évanouissement

TECHNIQUES AUGMENTANT LES CAPACITÉS

Utilisez ces techniques pour augmenter les capacités de vos personnages au combat. Ces techniques n'augmentent pas les HP du personnage.

SHIFT Augmente la force d'attaque physique d'un personnage actif

SANER Augmente la vitesse de réaction de tous les personnages actifs

DEBAN Forme un bouclier devant tous les personnages actifs augmentant leur capacité défensive

GRA, GIGRA, NAGRA estrujan a los enemigos con un potente pozo de gravedad

MEGID desintegra la estructura molecular de todos los enemigos de la pantalla

BOLT mata enemigos destruyendo sus sistemas nerviosos

GELUN causa un envejecimiento rapido de los enemigos y reduce su fuerza de ataque.

DORAN hace que se reduzca la velocidad de reacción del enemigo

BROSE dobla de repente el tamaño normal de la masa corporal del enemigo, causando daños

RIMIT interfiere con los sistemas nerviosos del enemigo, causando inconsciencia

TÉCNICAS DE AUMENTO

Utilice estas técnicas para aumentar las habilidades de sus personajes mientras se encuentren en combate. Estas técnicas no aumentaran los puntos de acierto del personaje.

SHIFT aumenta la fuerza física de ataque de un personaje activo

SANER aumenta la velocidad de reacción de todos los personajes activos

DEBAN crea un escudo delante de todos los personajes activos, aumentando su fuerza defensiva

HEALING/RESTORATIVE TECHNIQUES

SAR restores some HP to all active humanoid characters.

RES, GIRES, NARES restore some HP to one active humanoid character.

ANTI cures one active character of poisoning, but does not raise HP.

RIMPA cures one active character of paralysis, but does not raise HP.

AROWS revives one active character who has been knocked unconscious, but does not raise HP.

REVER revives one flatlined character and restores 1/4 of total HP.

REGEN cures poisoning, unconsciousness or paralysis, or restores all HP to one flatlined character.

TRAVELLING TECHNIQUES

RYUKA teleports all characters to any city previously visited.

HINAS teleports all characters out of dangerous areas such as dungeons or labyrinths.

HEILUNGS-/STÄRKUNGSTECHNIKEN

SAR stellt einen Teil des HP-Vorrats aller aktiven menschlichen Spielfiguren wieder her.

RES, GIRES, NARES stellen einen Teil des HP-Vorrats einer aktiven menschlichen Spielfigur wieder her.

ANTI heilt eine aktive Spielfigur von Vergiftung, erhöht aber nicht ihre HP-Zahl.

RIMPA heilt eine aktive Spielfigur von Lähmung, erhöht aber nicht ihre HP-Zahl.

AROWS belebt eine aktive Spielfigur, die bewußtlos geschlagen wurde, wieder, erhöht aber nicht ihre HP-Zahl.

REVER belebt eine dem Tode nahe Spielfigur wieder und stellt 1/4 des gesamten HP-Vorrats wieder her.

REGEN heilt Vergiftung, Bewußtlosigkeit oder Lähmung, oder stellt den gesamten HP-Vorrat einer dem Tode nahen Spielfigur wieder her.

REISETECHNIKEN

RYUKA teleportiert alle Spielfiguren zu einer bereits vorher besuchten Stadt.

HINAS teleportiert alle Spielfiguren aus gefährlichen Bereichen (z.B. Verliese oder Labyrinthe) heraus.

TECHNIQUES CURATIVES/RECONSTITUANTES

SAR . Restaure certains HP pour tous les personnages humanoïdes actifs

RES, GIRES, NARES Restaurent certains HP d'un personnage humanoïde actif

ANTI Guérit un personnage actif victime d'un empoisonnement mais n augmente pas les HP

RIMPA . Guérit un personnage actif victime d'une paralysie mais n augmente pas les HP

AROWS Ranime un personnage actif victime d'un évanouissement, mais n augmente pas les HP

REVER Ranime un personnage à l'article de la mort et restaure 1/4 de ses HP

REGEN Guérit d'un empoisonnement d'un évanouissement ou d'une paralysie, ou restaure tous les HP d'un personnage à l article de la mort

TECHNIQUES DE DÉPLACEMENT

RYUKA Téléporte tous les personnages vers une ville précédemment visitée

HINAS Téléporte tous les personnages hors de zones dangereuses telles que donjons et labyrinthes

TÉCNICAS DE CURA/RESTAURACIÓN

SAR restaura algunos puntos de acierto de todos los personajes humanoides activos

RES, GIRES, NARES restaura algunos de los puntos de acierto a un personaje humanoide activo

ANTI cura a un personaje activo de su envenenamiento pero no aumenta los puntos de acierto

RIMPA cura a un personaje activo de su parálisis, pero no aumenta los puntos de acierto.

AROWS revitaliza a un personaje activo que ha sido golpeado y ha quedado inconsciente, pero no aumenta los puntos de acierto.

REVER revitaliza a un personaje con línea recta y restaura 1/4 del total de puntos de acierto.

REGEN cura el envenenamiento, la inconsciencia o el parálisis, o restaura todos los puntos de acierto a un personaje con línea recta

TÉCNICAS DE VIAJE

RYUKA teletransporta a todos los personajes a cualquier ciudad visitada anteriormente

HINAS teletransporta a todos los personajes fuera de áreas peligrosas tales como mazmorras o laberintos

SKILLS

Each character has an allotted number of special Skills he or she can use. Skills can be replenished by spending the night at an Inn.

Affect one enemy on screen

CROSSCUT is a fast, powerful sword slash that does double damage.

RAY BLADE emits a blast of light that causes damage.

EXPLODE emits a burst of light from the attacker's body which pulverizes the opponent.

EARTH knocks the enemy unconscious using energy drawn up from the ground.

FLAEL! assaults the enemy with a rain of magical fire.

DIEM is a magic spell that causes an enemy's body to cease all function.

VORTEX surrounds the enemy with a whirlwind of slashing blades.

DEATH kills the enemy with an unimpaired blade cut to the vitals.

ASTRAL blasts enemy with power collected from the astral realm.

FÄHIGKEITEN

Jeder Spielfigur ist eine bestimmte Anzahl von Fähigkeiten zugeteilt, die sie anwenden kann. Fähigkeiten können durch eine Übernachtung in einer Herberge wieder ergänzt werden.

Beeinflussung eines Gegners auf dem Bildschirm

KREUZSCHNITT ist ein schneller, kraftvoller Schwerthieb, der dem Gegner doppelten Schaden zufügt.

STRAHLENKLINGE stößt einen Lichtstrahl aus, der Schaden zufügt.

EXPLOSION stößt einen Lichtschwall vom Körper des Angreifers aus, der den Gegner pulverisiert.

ERDE schlägt den Gegner mit dem Boden entzogene Energie bewußtlos.

FLAEL greift den Gegner mit einem Regen aus magischem Feuer an.

DIEM ist ein Zauberspruch, der den Körper eines Gegners vollkommen funktionsunfähig macht.

VORTEX umgibt den Gegner mit einem Wirbelwind aus zerfetzenden Klingen.

TOD tötet den Gegner mit einem ungehinderten Klingenschnitt in die lebenswichtigen Organe.

ASTRAL zerschmettert den Gegner mit aus dem Sternenreich gesammelter Kraft.

APTITUDES

Chaque personnage est doté d'un certain nombre d'aptitudes spéciales qu'il peut utiliser. Les aptitudes peuvent être restaurées en passant une nuit dans une auberge.

Aptitudes affectant un seul ennemi à l'écran

CROSSCUT Un coup d'epée rapide et puissant qui cause un double dommage.

RAY BLADE Émet un rayon de lumière qui cause des dommages.

EXPLODE Émet un éclair de lumière depuis le corps de l'assaillant qui pulvérise l'adversaire.

EARTH Assomme l'ennemi en utilisant de l'énergie puisée de la terre.

FLAELI Attaque l'ennemi avec une pluie de feu magique.

DIEM Un sortilège qui bloque toutes les fonctions corporelles de l'ennemi.

VORTEX Entoure l'ennemi d'un tourbillon de lames tranchantes.

DEATH Tue l'ennemi d'un coup de lame direct dans les organes vitaux.

ASTRAL Foudroie l'ennemi avec une force puisée dans le monde astral.

HABILIDADES

Cada personaje dispondrá de un numero asignado de habilidades especiales que podrá utilizar. Las habilidades podrán ser repuestas pasando la noche en una posada.

Afectan a un enemigo de la pantalla

CROSSCUT es un golpe de espada rápido y potente que provoca un daño doble.

RAY BLADE emite una sacudida de luz que causa daño.

EXPLODE emite un estallido de luz desde el cuerpo del atacante que pulveriza al oponente.

EARTH golpea al enemigo dejandolo inconsciente utilizando energía extra da de la tierra.

FLAELI asalta al enemigo con una lluvia de fuego mágico.

DIEM es un hechizo mágico que provoca que el cuerpo del enemigo cese todas sus funciones.

VORTEX rodea al enemigo con un torbellino de cuchillas cortantes.

DEATH mata al enemigo con un irigualado corte de las partes vitales.

ASTRAL sacude al enemigo con energía recogida del reino astral.

ELIMINATE allows unimpaired access to an enemy's vital organs, results in death.

Affect all enemies on screen

AIRSLASH suffocates enemies inside a pocket of vacuum.

HEWN hurls a cyclone of magical energy at enemies.

TANDLE blasts enemies with lightning.

EFESS calls on creatures from inner planes to attack.

LEGEON generates a great burst of energy that damages all enemies within range.

NEGATIS strangles enemies inside a pocket of vacuum.

MOONSHADE reflects light that mesmerizes and damages enemies.

Affect all active characters

VISION gives characters the ability to predict and compensate for enemy moves, increases Dexterity.

ELIMINIEREN verschafft ungehinderten Zugang zu den lebenswichtigen Organen eines Gegners, führt zum Tod.

Beeinflussung aller Gegner auf dem Bildschirm

LUFTHIEB erstickt die Gegner in einem Vakuumloch.

HEWN schleudert den Gegnern einen Zyklon magischer Energie entgegen.

TANDLE zerschmettert die Gegner mit Blitzen.

EFESS ruft Kreaturen aus inneren Ebenen zum Angriff.

LEGEON erzeugt einen starken Energieschwall, der allen Gegnern in Reichweite Schaden zufügt.

NEGATIS erdrosselt Gegner in einem Vakuumloch.

MONDSCHATTEN reflektiert Licht, das Gegner hypnotisiert und schädigt.

Beeinflussung aller aktiven Spielfiguren

VISION verleiht den Spielfiguren hellsehersche Fähigkeiten, um gegnerischen Spielzügen zuvorzukommen, erhöht die Geschicklichkeit.

ELIMINATE Donne un accès direct aux organes vitaux de l'ennemi provoque la mort

Aptitudes affectant tous les ennemis à l'écran

AIRSLASH Asphyxie les ennemis dans une poche de vide

HEWN Lance un cyclone d'énergie magique sur les ennemis

TANDLE Foudroie les ennemis avec un éclair.

EFESS Appelle des créatures des niveaux intérieurs pour qu'elles attaquent

LEGEON Produit une grande explosion d'énergie qui cause des dommages à tous les ennemis aux alentours

NEGATIS Étouffe les ennemis dans une poche de vide

MOONSHADE : Reflète de la lumière qui hypnotise les ennemis et leur cause des dommages

Affecte tous les personnages actifs

VISION Donne au personnage la capacité de prévoir et parer les coups des ennemis , augmente la dextérité

ELIMINATE permite un acceso inigualado a los órganos vitales de un enemigo provoca la muerte

Afecta a todos los enemigos de la pantalla

AIRLASH sofoca a enemigos dentro de una bolsa de vacío

HEWN arroja un ciclón de energía mágica a los enemigos

TANDLE sacude a enemigos con rayos

EFESS llama a criaturas de planos interiores para que ataquen

LEGEON genera una gran sacudida de energía que dañará a todos los enemigos de su radio de alcance

NEGATIS estrangula a enemigos dentro de una bolsa de vacío

MOONSHADE refleja luz que hipnotizará y causará daños a los enemigos.

Afecta a todos los personajes activos

VISION da a los personajes la capacidad de predecir y compensar los movimientos del enemigo, aumenta la destreza.

HAPPY HUNTING

- Not all of the buildings of a town or village are located within the village wa s. You can travel around and explore the outskirts of a village by staying close to the outside of the wall.
- Your characters aren't the only ones who can command a Combination Attack—some of your enemies can join and fire deadly combinations at you as well. If you come across an enemy you know can join together and attack, try to eliminate the weaker link as soon as possible.

FRÖHLICHES JAGEN

- Nicht alle Gebäude einer Stadt oder eines Dorfes liegen innerhalb der Befestigungsmauern. Sie können umherstreifen und die Randgebiete eines Dorfes erkunden, indem Sie in der Nähe der Außenseite der Mauer bleiben.
- Ihre Spielfiguren sind nicht die einzigen, die eine Kombinationsattacke beherrschen—einige Ihrer Gegner können sich ebenfalls zusammentun und tödliche Kombinationen auf Sie abfeuern. Wenn Sie auf einen Gegner stoßen, von dem Sie wissen, daß er mit anderen gemeinsam angreifen kann, versuchen Sie, das schwächere Glied so schnell wie möglich zu eliminieren.

BONNE CHASSE !

- Les bâtiments d'une ville ou d'un village ne se trouvent pas tous dans l'enceinte de la cité. Vous pouvez explorer la périphérie des villages en restant proche de l'extérieur de la muraille.
- Vos personnages ne sont pas seuls à pouvoir exécuter des attaques combinées. Certains ennemis peuvent s'associer et utiliser contre vous des attaques combinées meurtrières. Si vous rencontrez des ennemis que vous suspectez de vouloir s'associer à d'autres pour vous attaquer, essayez sans tarder d'éliminer les maillons le plus faibles.

FELIZ CAZA

- No todos los edificios de una ciudad o aldea estarán situados dentro de sus murallas. Usted podrá viajar por la zona y explorar los alrededores de una aldea permaneciendo cerca del exterior de la muralla.
- Sus personajes no serán los únicos que podrán ordenar un ataque combinado—algunos de sus enemigos podrán unirse y lanzarle combinaciones mortíferas a usted también. Si se encuentra con enemigos que sabe que podrán unirse entre ellos y atacar, intente eliminar su unión más débil tan pronto como pueda.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller.
② Ne pas plier.
③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
④ Ne pas exposer au soleil.
⑤ Ne pas abîmer.
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

©SEGA

672-1445-50